TODOSEGA

Año I Número 5 - 350 PTAS

REVISTA INDEPENDIENTE DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS SEGA

Todos los trucos para...
BATTLETOADS
AIR RESCUE
FLASHBACK
TINY TOON
JAMES BOND

Megatítulos
GOLDEN AXE III
JUNGLE STRIKE
WOLFCHILD
ANDRÉ AGASSI



JURASSIC PARK™

13 de Septiembre, "Mortal Monday"
¡SE ACERCA EL DÍA DE MORTAL KOMBAT!

Mega CD, ¡faltan 2 meses!
...Y SONIC PREPARA EL GRAN SALTO

Parque Jurásico, en cartucho y CD
ASÍ SERÁ EL JUEGO MÁS ESPERADO DEL 93

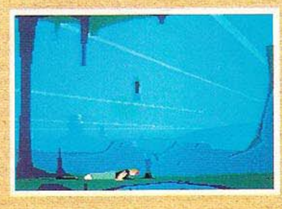


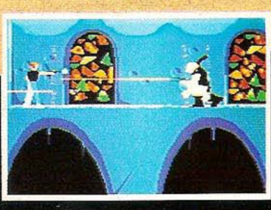


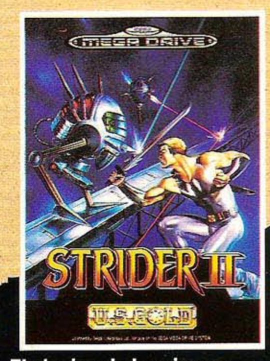
ANOTHER WORLD

Un mundo aparte en videojuegos. Una aventura sin precedentes al límite de la fantasía, donde el científico Lester Chaykin lucha por sobrevivir en un planeta inhóspito y sembrado de peligros.
Su programación ha costado 2 años y algunas secuencias han sido rodadas sobre imagen real con actores de cine. El sonido, que incluye voces de actores, es igualmente alucinante. La música cambia en función de cada situación.

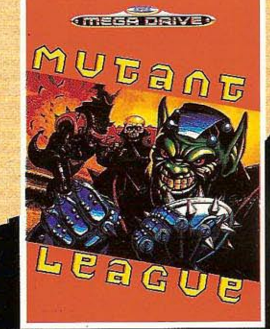








El alucine de la primera parte elevado a la máxima potencia. Increíble animación, gráficos de primera... y voces digitalizadas (a nivel conversación). ¡Mide tus palabras! Tú eres un agente secreto que trabaja en una misión del futuro. ¡Atención!: "Tus movimientos están siendo vigilados."



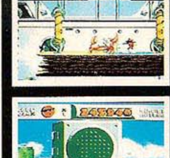
Un auténtico simulador de fútbol americano. La fauna más inverosímil forma 16 grotescos equipos: aliens, trolls, esqueletos, robots, super humanos...
Armados con bombas y misiles pueden hacer estragos en 19 campos sembrados de trampas.
Monstruosos gráficos, animaciones superdetalladas. ¡Salta al campo si te atreves! Elige 1 ó 2 jugadores. Y si quieres repite la jugada.



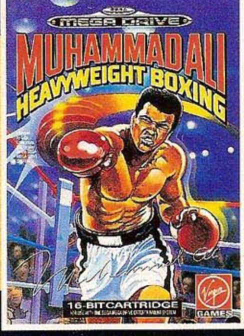


Conviértete en piloto de combate con este ultramoderno simulador de vuelo. Equipado con el máximo poder devastador que puedas imaginar. Cañones, misiles aire-aire y aire-tierra. Visión nocturna de gran alcance. Sistema AWACS de radar para reacción rápida. Instrumentación completísima e información en pantalla. Gráficos en 3D de alta calidad y poligonales. ¡¡Rompe la barrera del sonido!!

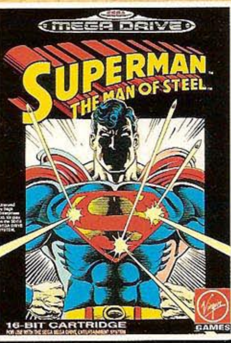




La última estrella de las plataformas buscándose la vida entre los diferentes niveles de dificultad. La realidad te persigue por alucinantes pantallas. Recorre una pasada de ambientes en busca de preciosas fichas. Ponte las gafas de sol. Sus gráficos te van a deslumbrar. ¿Te gustan los cangrejos? ¡Cómete todos los que pilles! SPOT. ¡Todo un fichaje!



El boxeador más grande de todos los tiempos y todos los pesos ha llegado a tu consola. ¡Ponte los guantes! En el ring deja que hablen los puños. Castígales donde más les duela. Son mantequilla para ti. Tú eres Cassius Clay. ¡¡El mejor!!





¿Tienes Kriptonita? Más te vale. Enfúndate en el traje de tu héroe y pon las cosas en orden ¡El aire es tuyo! ¿Y la tierra? De ti depende lo peor no ha empezado, habrás de empl tus malas artes para combatir el mal sobr cualquier plataforma y ante cualquier mutante.





El juego de fúlbol más premiado en la Mega Drive. Excelentes gráficos. Versión rápida y normal. 2 jugadores. Se puede elegir campo, condiciones atmosféricas, jugadores...

LAS ESTRELLAS DEL VERANO

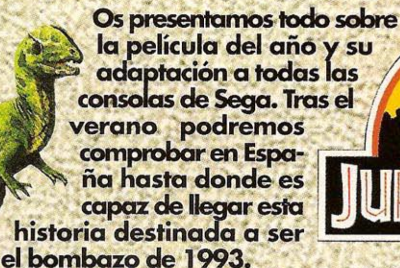
SEGA

LA LEY DEL MAS FUERT

SUMARIO

Como era de esperar, Sega brilló con luz propia en la Feria de Juego (CES), celebrada en Chicago, gracias a la presentación del tan esperado «Jurassic Park». ¡Pero hubo más..!

Un número más de nuestra revista y un mes menos para que se produzca uno de los acontecimientos más importantes de la historia del juego. El Mega CD bien merece una espera.



Os presentamos todo sobre la película del año y su adaptación a todas las consolas de Sega. Tras el verano podremos comprobar en España hasta donde es capaz de llegar esta historia destinada a ser el bombazo de 1993.



NOVEDADES

TODOSEGA

Edita: HOBBY PRESS,S.A.
Presidente: María Andrino
Consejero Delegado: José Ignacio Gómez - Centurión
Director Editorial: Domingo Gómez

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redactor Jefe: J. Carlos García Díaz
Redacción: Pilar Glez. Manjavacas, Francisco Javier Bautista Martín, José C. Romero (Traducciones)
Diseño y Autoedición: Dimas F. Gorostarzu, María Alba
Secretaria de Redacción: Ana María Torremocha
Fotografía: Luis Covaleda
Colaboradores: A. Dos Santos, José A. González, Ricardo Díaz
Directora Comercial: Mamen Perera
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Director de Administración: José Angel Jiménez
Departamento de Circulación: Paulino Blanco
Departamento de suscripciones: Cristina del Río, M.del Mar Calzada
Redacción, Administración y Publicidad: C/ De los Ciruelos nº 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) España
Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Pedidos y Suscripciones: Tel.: 654 84 19 / 654 72 18
Distribución: COEDIS, S.A. Tel.: (93) 680 03 60
Imprime: ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km.11,200 28022 Madrid. España
Depósito Legal: M-2108- 1993

Año 1 - Nº 5 Agosto 1993

Ya nos lo ha demostrado. Buster sigue los pasos de papá Bugs para convertirse en héroe animado.



Un viaje al más allá entre sombras y dudas. Así es «Flashback»

CUESTIÓN DE DINOSAURIOS

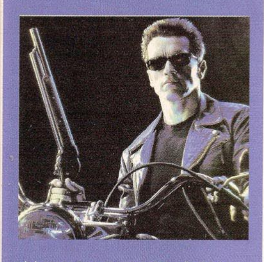
Los dinosaurios, en versión viva y peligrosa, se han puesto defintivamente de moda. Más allá de los museos arqueológicos, de las excavaciones en terrenos áridos y de las especulaciones sobre su sistema sanguíneo, estos bichos del jurásico se han puesto el traje de gala, o lo que se supone traje de gala, y han saltado a la escena de los best sellers literarios, de las mejores películas de la historia y de los videojuegos más cuidados. También de las portadas más espectaculares, pero no queremos tirarnos más flores. «Jurassic Park» es, ahora, y será cuando se estrene allá para el mes de Octubre -al mismo tiempo que el videojuego- la sensación del 93. Nosotros no hemos hecho más que contribuir con nuestro granito de arena a reforzar la fiebre que se vive en todo el mundo, y a dejar claro que, desde los juegos de Sega, en este país también nos hemos visto atacados por tamaña invasión.

Pero aunque de momento nos guste movernos al ritmo de los dinos -que ahora dicen que es más veloz del que se pensaba- no hemos podido pasar por alto temas que como el Sonic de Mega CD, el repaso a la feria de Chicago -C.E.S.- y la presentación de maravillas tipo Switch de CD también, colapsarán el ambiente más jugable durante una buena temporada.

ACCLAIM, MÁS EN MEGA DRIVE

Entre los nuevos lanzamientos que la compañía **Acclaim** tiene en cartera para Mega Drive, hay que destacar dos cuyos protagonistas se bastan y sobran para revolucionar los 16 bits: **Bart Simpson** y **Terminator.**

El primero, más conocido como la tormenta del barrio, se encargará de quitarnos el sueño en **«Bart's Nightmare»**, una original historia que comienza cuando el pequeño Simpson se duerme mientras hace sus



deberes. En su sueño se trasladará hasta un mundo lleno de rarísimos objetos y seres. Estad atentos, porque lo que viene es un juego con **muchísimo humor, colores brillantes y gran animación.**

Por su parte, **«T2:Judgment Day»** es el juego duro de Mega Drive. Realizado a **perspectiva frontal y con un punto de mira en pantalla** como protagonista, este súper arcade a lo «Operation Wolf» pondrá a prueba nuestra habilidad y reflejos en éso del disparo rápido.

Ambos cartuchos **estarán disponibles**, si nuestros cálculos no fallan, **en Otoño.**

BARCODE BATTLER: LA REVOLUCIÓN DEL CÓDIGO DE BARRAS

Os presentamos lo que ya es la **sensación del año: Barcode Battler.** Se trata de una nueva consola que está arrasando en Japón y que **Bizak** introducirá en el mercado español a partir del **mes de septiembre.** Para que os hagáis una idea aproximada de lo que es este alucinante aparatito, os diremos que **Barcode Battler** es un juego electrónico que **transforma tarjetas con códigos de barras** en barras a otros. El jugador es el protagonista y puede elegir sus poderes y armas, en un concepto de **juego interactivo.**

Bizak augura grandes perspectivas para este nuevo juego de concepto clásico y está adaptado a un **entorno futurista** (Hi-Tech).

Su éxito en Japón ha

El juego consiste en una consola con una pantalla LCD en la que aparecen unas cifras que representan los poderes que cada jugador va ganando o perdiendo. Los héroes son generados por códigos de barras que se pueden encontar en los productos diarios.

guerreros, magos y armas. Así, su **software** no contiene cartuchos, ni tarjetas con juegos, sino **códigos de barras** que te convertirán en un soldado, un arma o un hechizo más o menos potente según las características del código.

Barcode Battler os introducirá en un mundo imaginario, cambiante de un juego a otro, de unos códigos de sido deslumbrante, donde han sido vendidas **1.200.000 unidades en menos de 18 meses,** y en países donde ya ha sido presentado, la aceptación es altísima. En **Francia,** ya ha sido premiado como **Juego del Año. Y en España, en cuanto llegue, seguiremos hablando de sus excelencias como crack.**





BLASTER MASTER 2: UN MUNDO DE PESADILLA

Ese excelente juego de ciencia ficción (o más bien **ciencia adicción**), que hizo las delicias de los **aficionados a las luchas contra mutantes y seres aberrantes** en Nintento, ha llegado, por fin, a Mega Drive.

Nos referimos, claro está, a **«Blaster Master 2»**, un cartucho epopéyico que os trasladará a un **mundo subterráneo de pesadilla,** del que tendréis que intentar salir a toda costa... si en algo apreciáis vuestra vida.

El protagonista del juego, Jason, se enfrentará a sus enemigos con sus armas especiales y su vehículo **S.O.P.H.I.A. de la última generación** (¡que alguien me descifre esas siglas, por favor!).

Por desgracia, mucho nos tememos que eso no será suficiente para que salgáis airosos del trance y, por tanto, no tendréis más remedio que intentar recoger la **máxima cantidad posible de fuentes de energía,** y eso que contáis con la posibilidad de **disparar balas de cañón y protegeros con un formidable vehículo**.

Desconocemos la fecha de lanzamiento de «Blaster Master» 2 en nuestro país, pero sí que os podemos decir que en EEUU está barriendo...

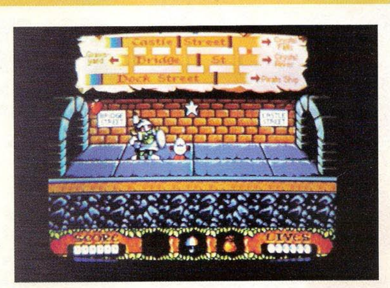
CODEMASTERS LANZA LA PRIMERA SEGAVENTURA DE DIZZY

Dizzy, el héroe del juego de ordenador más popular del Reino Unido: **«Fantastic Dizzy»,** tiene prevista su venida a España en el mes de **octubre** con increíbles aventuras para Mega Drive, Master System y Game Gear

Dizzy tiene una **tremenda búsqueda** por delante: el malvado brujo Zaks ha lanzado un hechizo sobre el tranquilo pueblo de Dizzy, convirtiendo a todas las criaturas en diablillos y, lo que es más, la novia de Dizzy, **Daisy, está prisionera** en el castillo de las nubes de Zaks.

La aventura de nuestro héroe para rescatar a su novia, vencer el embrujo y devolver la normalidad a su tierra es sólo el comienzo.

«Fantastic Dizzy» es un **brillante juego de dibujos animados interactivo** en el que los mismos jugadores van dando forma a la historia. La exploración del extenso reino lleva a Dizzy a misteriosas islas, una villa de árboles-choza, a través de minas de diamantes, viajes submarinos y a las profundidades de la guarida de un dragón.



A lo largo de su camino, Dizzy deberá **recolectar objetos** que le lleven a la solución de su problema. Ahí entrará en juego vuestra habilidad.

«Fantastic Dizzy» es un juego para toda la familia, pequeños y mayores. La revista norteamericana **"Game Player's" lo ha elegido como el arcade del año.** Pronto podremos comprobarlo.

SEGA EN VIVO

BANDERA DE SALIDA PARA DOMARK

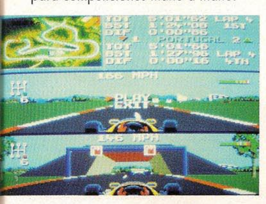
¡Abróchense los cinturones, ajústense el casco y prepárense para vivir la carrera de sus vidas! Sí, porque **Domark** está a punto de lanzar **«F-1» para Mega Drive,** el juego de carreras **oficial del Campeonato del Mundo de Fórmula-1.**

Este cartucho, disponible para **la familia Sega** a últimos de agosto, tiene todos los puntos para convertirse en un número uno: **gran velocidad,** la posibilidad de jugar **dos personas simultáneamente** y una **pantalla dividida -split screen-** para competiciones mano a mano.

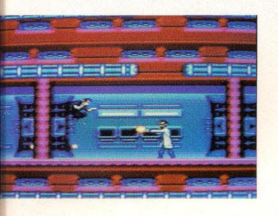
Según el **director de Domark, Mark Strachan**, "este F-1 es tan rápido que incluso el mismo Fittipaldi tendría problemas para hacerse con él.

«F-1» se presenta como la carrera con los mejores circuitos, pilotos y equipos, su **velocidad a modo turbo** es la más rápida en el mundo de las consolas. Incluye, además **pantallas convexas para dar mayor realismo y mayor profundidad** de campo. También existe la posibilidad de elegir entre dos modalidades de juego: **arcade y campeonato.** Y como detalle técnico que denota su calidad, cuenta con el **"efecto Doppler"**, con el que se permite escuchar hasta cuatro canales de sonido.

Otros lanzamientos de Domark son **James Pond** para Game Gear, **Desert Strike** para Master System y Game Gear y **James Bond** para Game Gear.







SEGA ENCONTRO AL NUMERO UNO

Ganadores del 3er concurso 500 cartuchos TodoSega nº 5

Julian Romero Jurado	Cordoba
Daniel Pernas Gorostiaga	Cantabria
Ivan Rodrigo Navarro	Salamanca
Antonio Pérez González	Sevilla
Carlos López Pablo	Tarragona
Alberto Sanchez Martel	Málaga
Rafael Mulas Pérez	Navarra
Carlos Fernández Montojo	Madrid
David Marín Marín	Málaga
Fco. Javier Campos Iralde	Alicante
Fidel Barroso Guadaño	Sevilla
Pedro J. Galmes Benpasar	Baleares
Alvaro González González	León
Gemma Martínez i Llaurado	Tarragona
Manuel Morales Roman	Baleares
Israel Antonio Cerones Fdez.	Almería
José R. Moreno Palancas	Madrid
Daniel Martínez Fernández	Vizcaya
Roberto Martínez Sampedro	Granada
Juan Sánchez Navarro	Barcelona
Rafael Danes Martínez	Gerona
Juan M. Serrano Ramírez	Tarragona
Vicente Castellanos Morante	Valladolid
Jose Manuel Marban Garcia	Vizcaya
Germán Miguelez Fernández	Palencia
Jesus Dominguez Sabin	Madrid
Lucas Fernandez Rodríguez	León
Ibaute Marrero GarcíaGran	Canaria
Iván Carrera Blanco	Pontevedra
Francisco López Amigo	Madrid

«SEGATAP» CREA AMIGOS

Seguro que habíais echado en falta, alguna vez, disfrutar de vuestro juego favorito de Mega Drive con hasta cuatro amigos a la vez. Pues bien, Sega, que siempre está buscando la manera de conseguir mayor diversión, ya ha resuelto el problema. Para ello, ha sacado al mercado un periférico muy práctico llamado **«SegaTap».** Se trata de un adaptador especial que ya se vende en Japón y que permite la **entrada de cuatro jugadores de forma simultánea.** ¡Tan sencillo y tan divertido!

De momento sabemos que los juegos a los que se le puede aplicar este adaptador son: **«Wimbledom**



Tennis» -arriba tenéis una pantalla- **y «General Chaos»** -un cartuchito de EA de lo más interesante-.

Aunque aún no nos han confirmado nada, el Segatap estará a la venta más o menos en septiembre. Estad atentos porque no podéis perderos un cacharro semejante.



A LA HORA DE CREAR NUESTRO ULTIMO JUEGO DE 16 MEGAS, PENSAMOS CONTRATAR A LA MAS FAMOSA ESTRELLA DE HOLLYWOOD. PERO COMO NO NOS LO PODIAMOS PERMITIR, NOS TUVIMOS QUE CONFORMAR CON UN SARNOSO, ESCUALIDO Y PULGOSO GATO MONTES LLAMADO BUBSY

JUEGA CON EL GATO MÁS SIMPÁTICO, GUAPO, MARAVILLOSO, VELOZ, VALIENTE... MODESTIA APARTE. ¡POR FAVOR, LOS AUTÓGRAFOS DE UNO EN UNO!
Bubsy

In: CLAWS ENCOUNTERS of the FURRED KIND

ACCOLADE™

Distribuido por:
ArcadiA
software, s.a.

SEGA EN VIVO

Tom Kalinske, Presidente de Sega Of América.

"ESTAMOS HACIENDO LO IMPOSIBLE POR SUPERARNOS A NOSOTROS MISMOS"

En los últimos tiempos un rumor, casi diríamos un clamor, recorre el mundillo del videojuego: Sega está arrasando con todo. Al lanzamiento masivo de juegos cada vez mejores se unen nuevos formatos como el Sega Activator, -un aparato que permite jugar "con las manos libres"-, o el espectacular Sega VR. Mientras, el Mega CD avanza a marchas forzadas dispuesto a arrasar...

Sega está de moda. No cabe la menor duda. Por ello nuestra revista no ha podido perder la oportunidad de entrevistar al presidente de Sega Of América, Tom Kalinske, quien, en una amable entrevista, nos adelantó las líneas básicas de los nuevos proyectos de esa gran fábrica de sueños, entre los que se incluye **una nueva consola de 32 bits llamada Saturn,** que parece destinada a dejar en pañales todos los formatos vistos hasta ahora. Empecemos.

TodoSega: Sabemos que la batalla entre Sega y Nintendo es probablemente más encarnizada aún en Estados Unidos que en Europa. ¿En qué situación se encuentra ahora mismo esta pugna?

Tom Kalinske: *Desde nuestro punto de vista la situación es magnífica. Pensamos que vamos a vender cerca de **6 millones y medio de consolas Genesis** (Mega Drive en Estados Unidos) a lo largo de este año, y eso supondría acaparar el 58% del mercado. Parece que les estamos derrotando a ambos lados del Atlántico.*

T.S.: Háblenos de algunas de las novedades más importantes presentadas por Sega en el reciente CES de Chicago.

T.K.: *Creo que algunos de los programas que estamos desarrolando ahora son verdaderamente asombrosos. Pienso que el trabajo que hemos realizado conjuntamente con **Virgin y Disney** en el proyecto de **Aladdin** es verdaderamente notable.*

Vi las primeras imágenes de este juego hace unas semanas y me causó una magnífica impresión. Luego lo contemplé el día de su lanzamiento oficial al mercado y realmente me dejó asombrado. Parece que lo han perfeccionado y le han añadido algunos detalles maravillosos. Creo que se podría situar entre los mejores juegos que se han producido para nuestras consolas, tanto por parte nuestra como por la de cualquier otra compañía.



Sonic ataca de nuevo

T.S.: También se habla de un nuevo juego de Sonic, pero que no se trata exactamente de Sonic 3, ¿es eso cierto?

T.K.: *En efecto, no. Y creo que no puede haber ninguna confusión al respecto. Pienso que este juego sólo se puede comparar con un cartucho como Mario Kart. No se trata más que de **una variante de Sonic y, por tanto, no se puede considerar como la tercera parte de la serie.** En este caso, hemos aprovechado el carisma de Sonic para trasladarlo a **un juego de pinball** y eso ha convertido una buena idea en una gran realidad.*

T.S.: Siendo así las cosas, ¿cuándo saldrá Sonic 3?

T.K.: *No estará en la calle hasta 1.994,*

probablemente hasta enero.

T.S.: ¿Se debe eso a que se ha retrasado su fecha de lanzamiento, que estaba prevista para las Navidades?

T.K.: *No, más bien responde a una política concienzudamente elaborada. Enero es un gran mes en la industria del videojuego, debido a su proximidad a las Navidades, y creemos que* ***es la época ideal para lanzar un "bombazo" como Sonic 3.***

T.S.: ¿Puede adelantarnos algo sobre este juego?.

T.K.: *Podría, pero probablemente me lincharían...*

T.S.: ¿Se han introducido nuevos personajes?.

T.K.: *Sí, eso sí que lo puedo anticipar:* ***Sonic tiene un nuevo amigo en este juego.***

T.S.: Pero, ¿qué va a pasar con Tails?.

T.K.: *Que nadie se asuste, puesto que va a seguir en el juego. ¡Se ha convertido en un personaje imprescindible!*

T.S.: ¿Va a haber nuevos enemigos?.

T.K.: *Tendremos que esperar para comprobarlo.*

Otros "bombazos"

T.S.: Está bien... Volvamos a los grandes lanzamientos de este año. ¿Hay algún otro juego que quiera destacar?.

T.K.: *Tal vez hayas oído hablar de una película titulada* ***Parque Jurásico...***

Bueno. ***El juego basado en esa película es magnífico.*** *Hace poco fui a ver la película y* ***salí aterrorizado.*** *Este es uno de esos casos en que la versión cinematográfica supera al libro, y eso que éste era muy bueno. En el juego* ***se puede asumir el papel del doctor o el del velociraptor,*** *que encarna la figura del "malo".*

La versión para Mega CD es sencillamente impresionante, *con múltiples secuencias cinematográficas e incluso algunas escenas añadidas. En la película los personajes mencionan muchas veces a un tal Dr. Bakker. Este señor existe en la realidad. ¿Adivina quién fue nuestro asesor? De hecho, él aparece en varias secuencias del juego explicando algunas cosas acerca de los dinosaurios.*

Tampoco quisiera olvidarme de un cartucho titulado ***Eternal Champions,*** *que saldrá a finales de este año. Es un juego de lucha callejera, pero los personajes son dos o tres veces más grandes de lo habitual en este tipo de programas.*

Por supuesto, también hay que mencionar la nueva división ***Sega Sports,*** *para la que hemos creado un nuevo logotipo. Estamos haciendo todo lo posible por superarnos a nosotros mismos con cada nuevo lanzamiento. Eso es importante, porque Sega Sports representa el 38% de nuestro volumen de ventas de juegos. El año que*

Sonic 3 no saldrá hasta enero de 1994, pero hasta entonces podremos disfrutar a tope con un juego de pinball protagonizado por el genial puercoespín azul.

viene lanzaremos nuevos cartuchos de ***fútbol americano, béisbol, baloncesto, hockey, carreras, golf, tenis, boxeo y lucha americana.***

T.S.: ¿Qué nos puede decir de sus proyectos de fútbol "europeo"?.

T.K.: *Estamos programando un juego de ese deporte. Olvidé mencionarlo porque está siendo desarrollado en Europa, ya que vosotros entendéis más de fútbol que nosotros.*

T.S.: ¿Está ese juego patrocinado por el Campeonato Mundial de Fútbol?.

T.K.: *No estoy seguro de eso. Tengo la impresión de que sí, puesto que hasta ahora hemos conseguido casi todas las licencias deportivas oficiales. tenemos la de* ***la NFL, la NBA, la de la Major League Baseball Association y la de las principales figuras del boxeo.*** *No me cabe en la cabeza que se nos haya podido olvidar* ***la del Mundial de Fútbol.***

Lo bueno de estas licencias es que se han firmado con ***representantes del gobierno,*** *lo cual nos permite el acceso a todos los equipos y estrellas de los deportes correspondientes. Gracias a eso he-*





mos podido incluir muchas más estadísticas, con lo que el juego resulta más realista.

Lo mismo se puede decir de las figuras del deporte. Hemos conseguido sus estadísticas y las hemos incluido en el juego.

T.S.: También sabemos que Vds. suelen realizar juegos basados en personajes carismáticos como Sonic, Toe Jam and Earl y Ecco. ¿Hay alguna novedad a este respecto?.

T.K.: ***Ecco 2*** *está ahora mismo en proyecto, pero aún nos va a llevar cierto tiempo acabarlo. La primera parte tuvo una acogida tan buena que hemos tenido que hacer un gran esfuerzo para mejorarla. De lo contrario, no merecería la pena lanzar una segunda parte. Espero que este juego salga a la calle a lo largo del verano de 1.994.*

T.S.: En esta feria también han expuesto un nuevo periférico para Mega Drive, **el Sega VR.** ¿Qué impacto creen que va a tener en el público?.

T.K.: *Creo que supone un enorme paso adelante. Alguien puede pensar que esto ya se había visto antes en los salones recreativos, pero hay que tener presente que*

esas máquinas cuestan **7.000 dólares** (más de 800.000 pesetas), y lo que nosotros vamos a ofrecer es un aparato de **200 dólares** (unas 25.000 pesetas) que reproduce casi exactamente las cualidades de la recreativa, lo cual es todo un éxito. Evidentemente, nuestra máquina no es tan buena como la de los salones, pero tiene la suficiente calidad como para dejarnos satisfechos.

T.S.: ¿Qué nos puede decir acerca de la evolución del Mega CD? Parece ser que la primera serie de lanzamientos para este formato no causó muy buena impresión...

T.K.: *La mayoría de los nuevos juegos para Mega CD aún no se ha dado a conocer porque estamos filmando imágenes para ellos. Uno de los más avanzados es* ***Jurassic Park,*** *que ya he dicho antes que me parece soberbio.*

Hay otro juego al que todavía no hemos dado título pero tiene muy buen aspecto. Es ***un simulador de boxeo*** *en el que se han introducido imágenes filmadas de boxeadores reales en el momento de recibir un golpe. ¡Es impresionante la forma en que se le puede borrar la sonrisa al adversario con un buen gancho de izquierda!. También estamos trabajando en lo que podría considerarse como una nueva película interactiva de Sega. Se llama* ***Ground Zero Texas*** *y tiene acción e intriga a raudales, al estilo de Night Trap pero mucho mejor.*

T.S.: ¿Qué nos puede decir de Sonic CD?.

T.K.: *Todavía no hemos decidido su fecha de lanzamiento.* ***Este producto está bastante avanzado****, pero queremos introducir tantas cosas nuevas, como por ejemplo movimientos especiales y más fases, que aún no está claro cuándo lo vamos a tener terminado.*

T.S.: ¿Hablará Sonic?.

T.K.: Siempre es una interesante posibilidad, ¿no?.

T.S.: En esta feria el comentario más generalizado ha sido que el Mega CD se ha quedado por detrás del flamante 3DO, que saldrá al mercado en otoño. ¿Está de acuerdo con esa opinión?.

T.K.: *En absoluto. Lo más importante es la relación precio-calidad, y en ese aspecto estamos muy por encima del 3DO.*

Sega está trabajando sobre un proyecto de consola de 32 bits, pero esta máquina no saldrá a la calle hasta después del 95. Hasta entonces, la compañía apuesta por su flamante Mega CD.

¿Quién puede presumir de tener más experiencia que Sega en productos de 32 bits, cuando llevamos tanto tiempo en el sector de máquinas recreativas? El problema, insisto, es ***ofrecer la máxima calidad al precio más razonable,*** *y en este momento no creemos que nadie esté en condiciones de aceptar ese reto.*

En lugar de eso lo que estamos haciendo nosotros es ***mejorar nuestras máquinas de 16 bits,*** *y nuestro mayor logro en ese sentido es la reciente firma de un acuerdo con* ***CinePak*** *que nos va a facilitar el acceso a* ***una tecnología muy parecida a la del 3DO.*** *Gracias a él vamos a mejorar la calidad de las imágenes digitalizadas de los juegos de Mega CD, que a partir de ahora* ***van a ocupar toda la pantalla*** *y no sólo un recuadro. La gama de colores se incrementará de 64 a* ***512 y la resolución de la imagen será mucho mayor.***



La verdad es que cuando me acercaba al stand del 3DO y veía lo que estaban exponiendo, llegaba a la conclusión de que ***lo nuestro es casi tan bueno y mucho más barato.*** *El 3DO saldrá al precio de 700 dólares (más de 80.000 pesetas), y nosotros no estamos dispuestos a vender ninguna máquina a más de 500 dólares (unas 60.000 pesetas).*

Salto a los 32 bits.

T.S.: Pero Vds. están trabajando en un proyecto de consola de 32 bits y tenemos entendido que ya está a punto de completarse. ¿Le suena el nombre de **Saturn**?.

T.K.: *Parece un buen nombre, ¿no?.*

T.S.: Evidentemente, significa algo más para Vd....

T.K.: *Debo reconocer que sí, y todo el mundo sabe que podríamos sacar mañana mismo una máquina de esas características, pero lo más importante, repito, es* ***lanzar los productos en el momento oportuno y al precio adecuado.*** *Eso es lo que precisamente nos impide ahora mismo embarcarnos en esa aventura y, por tanto,* ***no creo que salga una nueva consola de Sega hasta 1.995.*** *Creo que, en vez de eso, vamos a aprovechar las nuevas posibilidades que nos ofrece el acuerdo firmado con CinePak, con lo que* ***el Mega CD va a seguir siendo el mejor formato compacto del mercado.***

T.S.: Cuando Saturn, si es que ése va a ser su nombre definitivo, salga a la calle, ¿será compatible con el Mega CD?.

T.K.: *Creo que sí. La compatibilidad con formatos anteriores nos ha reportado muchos beneficios hasta ahora.*

T.S.: ¿Tendrá esa máquina entrada para cartuchos?.

T.K.: *Eso es lo que precisamente estamos discutiendo en estos momentos.*

A corto plazo se pueden todavía hacer grandes cosas en cartucho, pero todo el mundo sabe que a largo plazo este formato está condenado a desaparecer y, por tanto, es muy complicado tomar una decisión al respecto.

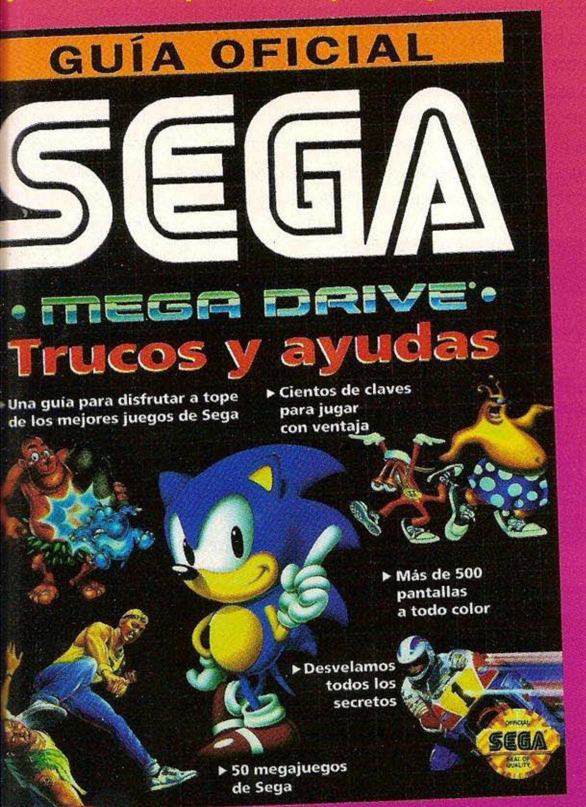
ER BURNER II, ALIEN 3, ALTERED BEAST, ARROW FLASH, BATMAN RETURNS, BATTLE SQUADRON, BUCK ROGERS, CALIFORNIA GAMES, CASTLE OF ILLUSION, CHUCK ROCK, CORPORATION, P ATTACK, DESERT STRIKE, EA HOCKEY, F-22 INTERCEPTOR, FANTASIA, GHOULS 'N' GHOSTS, GOLDEN AXE II, GYNOUG, HELLFIRE, JAMES POND, JAMES POND II, ROBOCOD, JOE MONTANA II, RTS TALK FOOTBALL, JOHN MADDEN FOOTBALL, JOHN MADDEN FOOTBALL '92, LEMMINGS, MIGHT AND MAGIC, MOONWALKER, OLYMPIC GOLD, PHANTASY STAR II, PHANTASY STAR III, PIT HTER, POPULOUS, QUACKSHOT, REVENGE OF SHINOBI, ROAD RASH, SHADOW OF THE BEAST, SHINING IN THE DARKNESS, SONIC THE HEDGEHOG, SONIC THE HEDGEHOG 2, SPIDER-MAN ERSUS THE KING PIN, SPLATTERHOUSE II, STREETS OF RAGE, STREETS OF RAGE II , STRIDER, SUPER MONACO GP, TAZ-MANIA, THE TERMINATOR, THUNDER FORCE IV, TOEJAM & EARL , ... Y TRUCOS PARA 50 JUEGOS MÁS.

GUÍA OFICIAL SEGA MEGADRIVE

¡EXCLUSIVAMENTE PARA MEGAJUGONES!

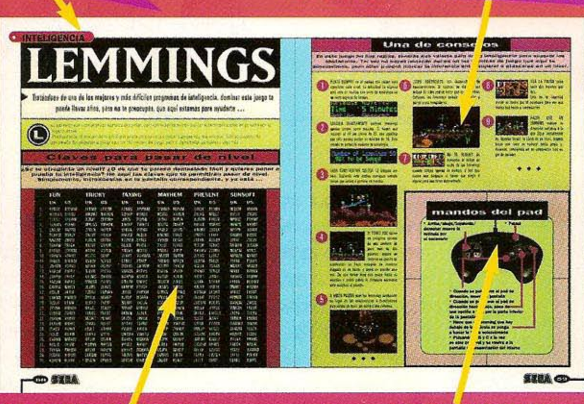
Ya está aquí el libro más esperado del año: una guía proporcionada por la propia Sega en la que encontrarás los mejores trucos y ayudas para sacarle el máximo partido a tus juegos favoritos.

¡Hazte con ella y no habrá quién te gane!



Los títulos más actuales y divertidos para tu Mega Drive.

Los mejores trucos y tácticas para superar los obstáculos más insalvables.



Todas las claves y passswords para llegar a las fases más difíciles.

Con la descripción detallada de todos los movimientos posibles.

- Cientos de trucos y claves para hacerte invencible.
- Ayudas para los 100 mejores juegos para Mega Drive.

Si no encuentras tu ejemplar en el quiosco, ¡¡PÍDENOSLO!!

SÍ, MANDADME RÁPIDAMENTE LA GUÍA OFICIAL SEGA MEGADRIVE

Nombre y Apellidos:..
Dirección:..
Localidad:........................ Provincia:....................
Código Postal:....................Teléfono:.....................

❑ Adjunto cheque a Hobby Post por 1.500 ptas.
❑ Envíadmelo contrarreembolso de 1.500 ptas.
❑ Cargar 1.500 ptas. a la tarjeta de crédito.
❑ VISA ❑ AMERICAN EXPRESS

TS Número ____ ____ ____ ____
Fecha de caducidad: __________

PARA PEDIDOS URGENTES LLAMAD AL TELÉFONO: (91) 654 61 64 ó ENVIAD EL CUPÓN POR FAX AL (91) 654 72 72

Envía este cupón a: Hobby Post C/ Ciruelos, 4 San Sebastian de los Reyes. 28700 Madrid

HOBBY PRESS

P.V.P. 1.500 pts.
(I.V.A. y gastos de envío incluidos)



C.E.S.: La Diversión Ante Todo

Adivina, adivinanza. ¿Dónde estamos si os decimos que hace un tiempo de mil demonios, y, pese a todo, la gente se lo pasa bomba y sale sudando de la emoción?

En Chicago, por supuesto, concretamente en la **edición de verano de la feria estadounidense más importante de videojuegos: CES.** Del 3 al 6 de junio se congregaron, en el Centro de Convenciones de la cuna de los rascacielos, auténticas riadas humanas de jugones ansiosos de admirar las últimas y próximas novedades para las consolas.

Entre todas las compañías expositoras brilló con luz propia Sega. Sus proyectos de **Sonic, Jurassic Park,** su **máquina de realidad virtual,** el espectáculo del **Mega CD,** etc. fueron razones más que suficientes para que su stand fuera uno de los más visitados por la nutrida concurrencia. Tampoco podemos dejar de lado los esfuerzos de otras compañías que trabajan para Sega y hacen que nuestras consolas rebosen de diversión.

ABSOLUTE ENTERTAINMENT: Diversión sin paliativos

Absolute Entertainment ofreció interesantes novedades para los usarios de Sega. Si lo vuestro son los dibujos animados, aderezados de vez en cuando con alguna partidita en la Mega Drive, podéis ir anotando este título: **«Rocky and Bullwinkle».** En este juego habrá dos malos canallescos a los que derrotar. Responden a los nombres de Boris y Natasha y no se andan con ninguna clase de contemplaciones.

Y ahora viene el plato fuerte, con todo el poder del Mega CD. Estamos hablando del **«Super Battletank 2»**, que continúa en la arrasadora línea iniciada por su antecesor, aunque también debemos decir que este juego nunca ha llegado a pasar de Finisterre o los Pirineos. Rapapolvos aparte, lo que os interesa saber es que este juego presenta una auténtica **batalla de tanques,** con múltiples misiones en las que podréis demostrar vuestros conocimientos de artillería. Después de ver unas imágenes de este juego podemos decir que no podía por menos que salir para Mega CD, con todo su cargamento de gráficos digitalizados, estruendosos efectos sonoros y demás maravillas de la técnica.





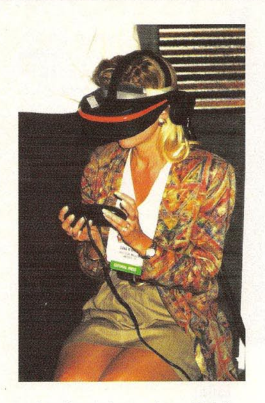
ACCLAIM: En olor de multitud

Queremos ver en nuestras consolas, de una vez por todas, ese portento llamado **«Mortal Kombat».** No sólo va a aparecer el gigante de 16 megas en la Mega Drive, sino que también (salvando las diferencias técnicas) se dará una pasadita por la Game Gear. La fecha tan ansiada será el **13 de septiembre**, aunque para tranquilizar a los supersticiosos hay que decir que caerá en lunes. Ya sabéis todo lo que os espera: **personajes digitalizados, originalidad y acción a raudales.**

Asimismo, Bart volverá a quedarse dormido el muy pillastre ante sus deberes, esta vez en **«Bart's Nightmare» para Mega Drive,** y eso se paga con una aventura de pesadilla. Nuestro amiguete tendrá que enfrentarse a todo tipo de enemigos, demostrarle un cariño que no siente a una vieja pelleja y convertirse en personajes sobrehumanos para poder recuperar los trozos de sus deberes.

Y volvemos a la acción pura y dura con **«Terminator 2»**: The Movie y toda su carga de violencia cibernética para Mega Drive. En esta misma consola veremos, esperamos que pronto, **«Super High Impact»**. Los que





preferís llevaros la consola en el bolsillo y darle la matraca a la vecina del autobús con vuestra Game Gear tendréis diversión en cantidades industriales con **«Spiderman 3»** (Invasion of the Spider Slayers) y el ansiado Itchy and Scratchy. En su versión para Mega Drive, la pareja os hará vivir innumerables aventuras, con armas mortíferas que os permitirán reducir a vuestros enemigos a la mínima expresión.

ACCOLADE: A toda velocidad

Estos chicos de Accolade tienen la **velocidad por bandera y la animación como lema.** En la Feria de Chicago presentaron a bombo y platillo una de las grandes sensaciones del año: **«Bubsy in Claws Encounters of the Furred Kind»** para Mega Drive.

Todos aquéllos que han hecho del golf uno de sus pasatiempos favoritos encontrarán cumplida satisfacción en **«Jack Nicklaus' Power Challenge Golf»** para Mega Drive. En sus tres campos, diseñados por el propio golfista estadounidense, podréis demostrar vuestra habilidad para imitar a Ballesteros y compañía. Jugando contra la máquina o contra tres rivales humanos manejados por la consola, tendréis oportunidades de sobra para conseguirlo.

Más adelante Accolade pondrá a disposición de los usuarios de Mega Drive una vertiginosa carrera en **«Speed Racer»**, donde mediréis vuestras fuerzas con rufianes del calibre de Captain Terror, Snake Oiler y la Banda de Asesinos.

AT&T: Línea directa con Sega

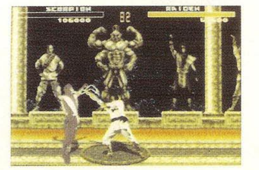
Esta compañía, una de las más importantes del sector de telecomunicaciones, presentó en la Feria de Chicago un nuevo aparato que os permitirá **conectaros por teléfono** a cualquier otro jugón de la familia Sega.

Se trata de un **modem** que se enchufa al teléfono y os pone en contacto con otro jugador que también tenga este aparato. En ese momento lo único que tendréis que hacer es insertar el cartucho elegido en vuestra Mega Drive y ¡a jugar! Para que os hagáis una idea de lo que puede significar este invento, os diremos que se están preparando juegos especiales para él.

Entre todas las compañías, Sega brilló con luz propia. Sus proyectos de Sonic, Jurassic Park, su máquina de realidad virtual y el espectáculo del Mega CD fueron razones suficientes.

CAPCOM: Los dioses del batacazo

Os presentamos una auténtica maravilla de la programación: el **«Street Fighter II Champion Edition»**, que, por cierto, parece que se va a retrasar algo más de la cuenta. ¿Qué os vamos a contar de







este juegazo que no sepáis? Pues tendréis la posibilidad de **elegir a los cuatro jefes finales,** luchar entre personajes iguales sin necesidad de utilizar ningún truco y, por encima de todo, una **jugabilidad y una calidad técnica** como para estar dos años sin hablar de otra cosa.

ELECTRONIC ARTS: Siempre en forma

Los cartuchos deportivos de Electronic Arts, que siempre se han caracterizado por su gran calidad, están más dirigidos al público estadounidense que a los amantes del mus, la pelota vasca y el tute. Sin embargo, unos juegos de tanta calidad siempre cuentan con una legión de incondicionales, y a ellos, sin duda, les interesará saber que EA ya prepara la continuación de la serie John Madden Football, el **«John Madden Football '94»** para Mega Drive. En este cartucho tendréis **40 equipos** a vuestra disposición bajo la licencia oficial de la National Football League (Liga Nacional de Fútbol Americano en Navalcarnero).

Si, por el contrario, lo que os va es sacar musculitos en la bolera de vuestro barrio, os recomendamos **«Super Bowl Sunday»** para Mega Drive, con un scroll para quitarse el sombrero y cambios de perspectiva a lo largo del juego. Bastante



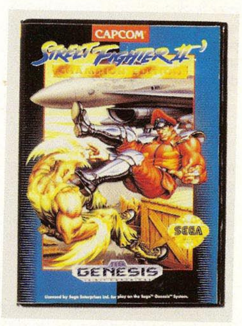
más "europeo" resulta **«EA Sports Soccer»**, con sus 40 equipazos del más alto nivel en lucha por la preciada Copa. La **inteligencia artificial** del programa queda reflejada en el diseño de las tácticas de juego, y en los cambios del estado del terreno de juego según las condiciones meteorológicas.

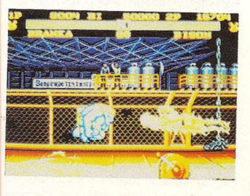
Por último, los incondicionales de la canasta ya tienen un nuevo cartucho que echarse a sus Mega Drive: **Shaquille O'Neal,** el "rookie" del año, ha prestado su imagen para que aparezca digitalizada en el juego. Todas las características que le han convertido en un as de la cancha se reflejan en la pantalla, gracias a la avanzada tecnología utilizada en la programación del cartucho.



HI TECH EXPRESSIONS: Reina de la pasarela

Si lo vuestro son las plumas y las lentejuelas, aquí tenéis a **«Barbie Super Model»**, un juego para la Mega Drive destinado al **público femenino.** Esta estrella de la moda se verá las caras con un montón de rufianes antes de poder llegar a su cita en la galería comercial con su amado Ken. ¡Qué romántico!.





JVC: Juegos con mucho ritmo

Estaba visto que Indiana Jones no se iba a conformar con un papel de segundón en el flamante Mega CD. Por ello va a hacer su estreno en todas vuestras pantallas con **«Indiana Jones and the Fate of Atlantis»**, la **conversión a CD** del gran éxito de los ordenadores. El control del juego se realiza mediante iconos, pero ello no significa necesariamente que se pierda ni un ápice de acción o jugabilidad. El nuevo sistema de **sonido MUSE** hace que las melodías y los **efectos sonoros cambien** constantemente a lo largo del juego. De todas formas, aunque queráis, no conseguiréis que se os caiga el sombrero ni una sola vez...

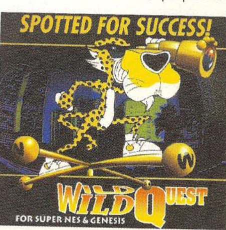
KANECO: Crujiente diversión

¿Os acordáis de la mascota de Matutano? Aquel guepardo marchoso y vacilón reaparece en las pantallas de Mega Drive (lástima que aún no lo hayamos visto en España). **Chester Cheetah**, que así se llama el gatito, intentará quedarse otra vez con el personal en **«Wild Wild Quest»**, un juego de **12 fases** que os tendrá constantemente al borde del patatús. Tendréis que atravesar bancos de arenas movedizas, esquivar a los buitres carroñeros y espantar esa legión de mosquitos que os quiere amargar la vida.

Por otra parte, **Fido Dido** es un personaje de los dibujos animados al que le falta más de un tornillo. Lo malo es que quiere que vosotros corráis la misma suerte... Pese a que este personaje está **diseñado en blanco y negro,** os aseguramos que su animación os harán olvidaros durante un buen rato de los clásicos juegos de plataformas.

SEGA: En la cumbre del videojuego

¡Ya está aquí! ¡por fin llegó! No hay día, casi diríamos minuto, que pase sin



que nuestra fábrica de diversión nos sorprenda con algún lanzamiento arrasador. Por eso va a ser difícil resumir en pocas líneas todo lo que Sega nos va a ofrecer en los próximos meses, pero aun así lo intentaremos. Al llegar al stand de la compañía japonesa lo primero que se veía es una gigantesca cúpula de Sonic que ocupaba todo el techo, y es que uno de los juegos que allí se presentaban era **«Sonic Spinball»,** un cartucho de pinball con Sonic como protagonista y el Dr. Robotnik haciendo de las suyas. Sin embargo, el gran protagonista de los juegos de Sega era **«Jurassic Park»,** esa maravilla de la pro-





La versión de «Mad Dog» para Mega CD ya está lista ¡con escenas reales de la película!

gramación que pronto, más de lo que suponéis, va a entrar como una estampida en vuestras Mega Drive, Mega CD, Master System y Game Gear. La invasión de los dinosaurios está muy cerca. ¡Andad con mucho ojo! Porque, además del «Jurassic Park», os van a atacar con **«Dinosaurs for Hire»** para Mega Drive. Sacados directamente de un cómic de Malibu, estos marchosos reptiles limpiarán la ciudad de maleantes.

Volviendo a las grandes mascotas y a los juegos que todos nosotros guardamos en nuestra memoria, debemos decir que **«ToeJam and Earl»** va a volver a la Mega Drive con la segunda parte de sus desternillantes aventuras. Si queréis algo un poco más "fogoso", podréis sacar esquirlas a vuestros puños con **«Ethernal Champions»**, un gigante de la lucha para todos los pendencieros de Mega Drive. **16 megas de "zurra-zurra"** y personajes de exposición os harán olvidar casi todo lo que habéis visto hasta ahora.

No, no nos hemos olvidado de la portátil de Sega ni del **«Surfing Ninja»**, un genial cartucho basado en la película, a punto de estrenarse en Estados Unidos.

Si alguno de vosotros ha gozado de ese auténtico espectáculo jugable que es el **«Mad Dog»**, en su versión para máquina recreativa, ya se puede ir frotando las manos, porque esta maravilla de American Laser Games va a hacer su **aparición en Mega CD** (así, como lo oís). Los privilegiados que ya habéis tenido acceso a él sabéis que incluye **auténticas secuencias de película** a tiroteo limpio.

Hablando de alucines, una de las innovaciones técnicas más interesantes presentadas por Sega fue la introducción del **sistema patentado por la firma CinePak,** que le permitirá a partir de ahora trasladar directamente **imágenes digitalizadas al Mega CD.** Como muestra, los expositores de Sega ofrecieron al público un cortometraje de «Jurassic Park» en este formato.

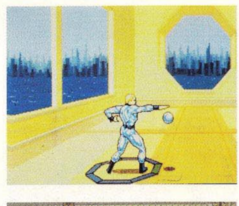
Para espectáculo el que deparó la nueva máquina de Sega, el **Sega VR.** Esta **réplica consolera de los máquinas recreativas de realidad virtual** concentró auténticas multitudes en torno al stand de la compañía japonesa. Este aparato consiste en un casco provisto de unas gafas especiales y mediante unas palancas se puede colocar la imagen a la distancia adecuada de los ojos.

Si seguimos hablando de nuevas tecnologías, no podemos dejar de mencionar el **Activator de Sega,** un aparato que permite jugar con vuestros cartuchos favoritos **sin utilizar ningún pad.** De esta forma, moviendo las manos y los pies conseguiréis trasladar a la pantalla los movimientos elegidos. ¡La locura! Uno de los primeros juegos que ha salido para este sistema es **«Bounty Hunter»**, del que sin duda os contaremos más cosas en los próximos meses.



«Jurassic Park» para Mega CD, una maravilla de la programación, que pronto invadirá vuestros hogares.

Por si todo esto fuera poco, Sega ha anunciado el lanzamiento al mercado norteamericano de una **nueva versión del Mega CD,** más bonita y pinturera que la que conocíamos hasta ahora, pero tal vez la consecuencia más importante es que el precio del antiguo Mega CD ha bajado de 309 a 229 dólares (de unas 37.000 a unas 28.000 pesetas).

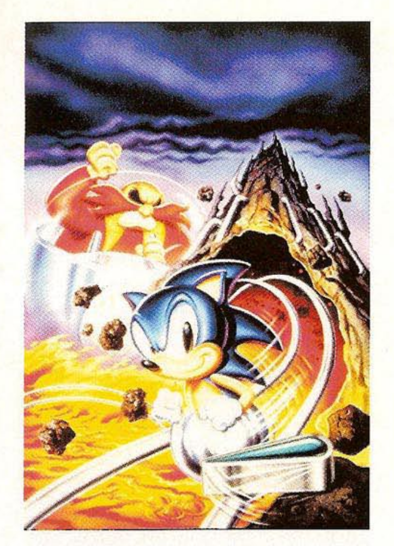


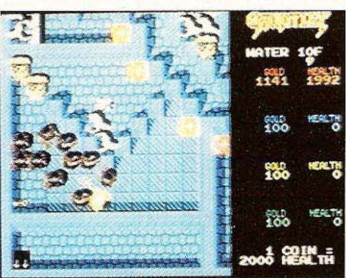


SONY IMAGESOFT: Expansión imparable

Sony se va convirtiendo día a día (si ya no lo era) en uno de los colosos del videojuego. Después de la compra de Psygnosis, la multinacional japonesa afronta una **nueva y prometedora etapa en este terreno.**

Aún cuando se está retrasando algo más de la cuenta, **el Drácula de Mega CD** va a merecer la espera, por sus lúgubres decorados y sus secuencias cinematográficas que nos recordarán la gran película de Coppola. Asimismo, otro "monstruo" cinematográfico como **Schwarzenegger** nos pondrá los pelos de punta en la versión para Mega Drive de su próxima película, **«Last Action Hero».**





¡Nos tiemblan los dedos de pensarlo! Pero no queda ahí la cosa: el protagonista de **«Cliffhanger»** para Mega Drive reúne toda la violencia y la espectacularidad de dos personajes como el mismo Schwarzenegger y Sylvester Stallone.

Para la pequeña de Sega también se prepara un gran cartucho: **«Gearworks».**

En este juego para "pitagorines" tendréis que conectar varios engranajes, de modo que todo el mecanismo gire al mismo tiempo impulsado por el motor que aparece a la izquierda de la pantalla. Entre vuestros enemigos se encuentran dos agentes naturales como Oxidation y Rust, que tratarán de desbaratar vuestros planes.

SPECTRUM HOLOBYTE: Vuelve la odisea espacial

Todos los "carrozas" del videojuego están de enhorabuena: pronto va a salir para Mega Drive **«Star Trek: The Next Generation»,** con nuevas aventuras de Kirk y compañía.

Para jugones más jóvenes, saldrá también en Mega Drive **«Soldier of Fortune»**, donde conoceréis todas las vicisitudes de la vida de un mercenario. Por fin, los amantes de los deportes cibernético-bestiales tendrán una buena dosis de diversión con **«Beastball»** para Mega Drive, una salvaje combinación de guerra y fútbol americano.

TAKARA: Gigantes del mamporro

Tras el éxito de **«Fatal Fury»** para Mega Drive, estos colosos de las recreativas piensan seguir sacando cera a vuestros puños con el inconmensurable **«Art of Fighting»** para la misma consola. En su tarjeta de presentación figuran **16 feroces megas.**

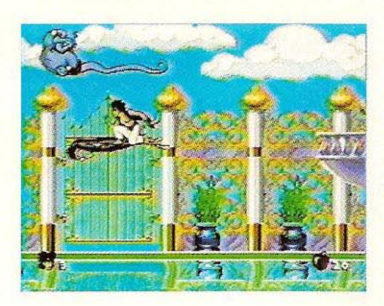
En este fastuoso cartucho asumiréis el papel de **Ryo o Robert** en su lucha por rescatar a la novia de aquél, secuestrada por una panda de energúmenos. Por supuesto, en su camino no van a ir de rositas, sino que medirán sus colosales fuerzas con lo más deplorable de las calles de su ciudad. Cada uno de ellos tiene sus propias armas, a cual más infame, y no tendrán ningún reparo en recurrir a cualquier tipo de trucos sucios para quitaros de la circulación. Una verdadera pasada en forma de peleas callejeras, que viene dispuesta a arrasar con todo.

TENGEN: Jugones del mundo, uníos.

Los aficionados de todo el mundo de Mega Drive van a tener motivos más que justificados para pasar tardes enteras juntos con sus juegos favoritos en torno a su consola.

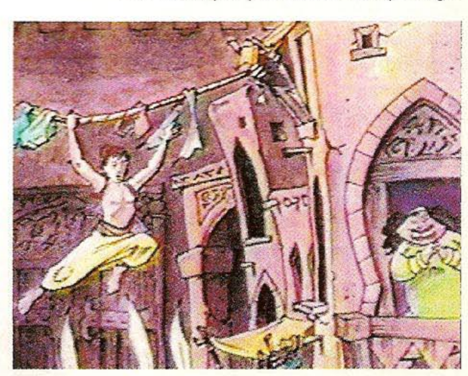
En cuanto aterrice en nuestras calles el adaptador para cuatro jugadores, llamado **Sega Tap** va a hacer su aparición todo un mito, ahora corregido y renovado: **«Gauntlet 4».**

Diversión a raudales os esperan en este juego de rol, uno de esos que jamás pasan de moda, con mazmorras y magia.



VIRGIN: La lámpara mágica del videojuego

¿Qué género no le queda por explorar a esta prolífica compañía británica? ¿A quién no le ha tenido alguno de sus cartuchos horas y horas ante la consola? A nadie, ¿verdad? Pues preparaos para lo que se avecina, porque nada menos que el genio de la lámpara de Walt Disney piensa satisfacer todos los deseos de los jugones de este mundo y parte de Villaverde. Estamos hablando, cómo no, de **«Aladdin»** para Mega Drive, con **16** imponentes megas de **acción interminable, animación y múltiples toques de humor.** Habrá también algunas **fases de bonificación** y las consabidas luchas a cimitarra limpia con los guardianes de turno, **al estilo «Prince of Persia».** Por si todo esto fuera poco, se han introducido fragmentos musicales originales de la película de Aladino, quien por cierto aparece al principio del juego.



El protagonista de Aladdin nos recuerda al Príncipe de Persia. Si es para bien, ¡bienvenido!

¡No os saltéis las pantallas de presentación, impacientes!.

Es la hora de jugar ....

al Tetris, al Super Mario o al Zelda en cualquier parte...

TUS JUEGOS FAVORITOS ¡¡EN RELOJ!!

UEVO ENO ESPAÑA

¡Pídenoslo, y te lo enviaremos por correo HOY MISMO!

¡AYUDA A LINK A MATAR AL DRAGON DE LA GRUTA!

P.V.P. 3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

Hora, despertador y juego Zelda (4 niveles y 4 grutas diferentes). Incorpora 9 sonidos distintos, (se pueden desconectar), marcador de máxima puntuación. Instrucciones en castellano y pila.

!PON A PRUEBA TU COCO!

P.V.P. 3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

ra, uego Tetris rios niveles dificultad). corpora 8 sonidos erentes, rcador de xima ntuación. strucciones en stellano y pila.

Hora, despertador y juego Super Mario Bros. (4 niveles). Incorpora 13 sonidos diferentes, (se pueden desconectar), marcador de máxima puntuación, instrucciones en castellano y pila.

¡RESCATA A LA PRINCESA!

P.V.P. 3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST,S.L. C/ De los Ciruelos 4. 28700 S. S. de los Reyes (Madrid)

Deseo recibir sin cargo adicional de envío (marca con una X el modelo de reloj que desees):

- ☐ Reloj Tetris..............................P.V.P. 3.950 ptas.
- ☐ Reloj Super Mario Bros ..............P.V.P. 3.950 ptas.
- ☐ Reloj Zelda ................................P.V.P. 3.950 ptas.

SG

NOMBRE...APELLIDOS..
DOMICILIO...LOCALIDAD............................
PROVINCIA..............................CODIGO POSTAL......................TELEFONO...............................

Forma de pago:

- ☐ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.
- ☐ Giro postal a nombre de HOBBY POST, S.L. nº...
- ☐ Contra reembolso
- ☐ Tarjeta de crédito VISA nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Fecha de caducidad de la tarjeta..
Titular de la tarjeta (si es distinto)..

Fecha y firma:

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h. o por fax enviando el cupón al (91) 654 72 72

Faltan 2 Meses

Megasonic, ¡Alucinante!

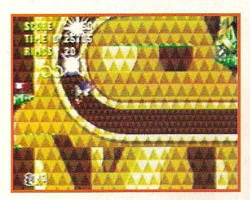
Todo festejo cuenta con un invitado de honor. En la entrega de los Oscar nunca pueden faltar, obviamente, los actores galardonados; una boda no sería lo mismo sin los novios, y a la presentación del portentoso MEGA CD, no podía dejar de asistir el más emblemático de sus protagonistas: Sonic.

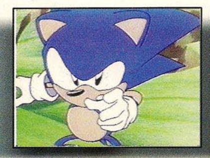


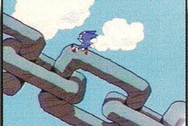
Para ello, el simpático y veloz puercoespín azul se ha puesto sus mejores galas, dispuesto a no defraudar a su legión de admiradores. Además, en sus nuevas aventuras sigue contando con la ayuda de su amigo Tails, el zorro de dos colas, que siempre intenta ayudarle en todo cuanto pueda, aunque, a veces, el pobre lo único que hace es estorbar.

Como todo no podía ser tan idílico, y como, en el fondo, una aventura sin el "malo" de turno no tendría el mismo picante, Robotnik, el peculiar científico que se empeña en hacer difícil la vida de nuestro protagonista, también ha querido pasarse al nuevo formato con el que SEGA os quiere obsequiar.















Con o sin zapatillas rojas, la velocidad de Sonic es insuperable. ¿Te atreverás a echarle una carrerita?

El estilo del juego no va a diferir mucho del original, por lo que Sonic mantendrá las características que le han hecho famoso en todo el mundo. Así, podréis seguir disfrutando de su **alucinante velocidad** (1.500 km por hora, es decir, 18 km en un segundo), que aumenta al doble cuando se calza sus especialísimas zapatillas rojas.

Sin embargo, lo realmente novedoso (no podía ser de otra forma) vendrá dado por las fabulosas posibilidades técnicas que permite el **formato Compact.** Seguro que os sonará a gloria si hablamos, por ejemplo, entre otras "nimiedades", de nada menos que **15 cuadros por segundo y 16 colores por cuadro.** Con una capacidad semejante, os resultará fácil comprender la **superior calidad de los gráficos.** Y como para muestra bien vale un botón, echadle una ojeadita a las instantáneas que acompañan este reportaje. ¿Alucinantes verdad?

Pues ahí no acaba la cosa. Las nuevas peripecias del mayor superhéroe de SEGA vienen acompañadas de **innovadoras perspectivas frontales,** que complementan así la tradicional visión lateral que pudísteis ver en el **Sonic I y II.**

Además, el Sonic CD promete aportar multitud de nuevos niveles de acción, con lo que la **emoción estará asegurada** en todas y cada una de sus secuencias.

Entre ellas, cómo no, está incluida la **fase de bonus,** en la que de vuestra habilidad dependerá el conseguir **vidas extra** que os permitan seguir disfrutando a tope.

Pero el Mega CD no sólo va a suponer un deleite para la vista de sus afortunados usuarios, sino que también quiere regalar los oídos de los que se acerquen a él. Una aventura que tenga un nivel gráfico tan elevado no podía quedar coja en el aspecto sonoro. De evitar semejante "tragedia" se encargará algo que, ya que hablamos del tema, seguro que os bien: **un sistema de música digital** preparado para que la sintonía y los efectos sonoros permitan percibir a los movimientos de Sonic a través de todos los sentidos.

Aunque nos duela decirlo, esto es todo lo que os podemos contar por el momento. Manteneos en contacto, porque pronto esperamos recibir más datos del más atractivo y dinámico puercoespín que se haya visto jamás, y estamos deseando tener la oportunidad de llevarlos hasta vosostros. Mientras tanto, disfrutar de lo que tenéis y... ¡paciencia!

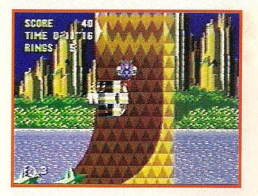
El estilo del juego no va a diferir mucho del original, por lo que Sonic mantendrá las características que le han hecho famoso en todo el mundo. Así, podréis seguir disfrutando de su alucinante velocidad (1.500 km en 1 hora, es decir, 18 km en un segundo), que aumenta al doble cuando se calza sus especialísimas zapatillas rojas.

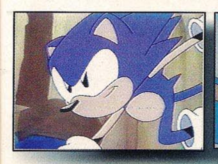


Multitud de nuevos escenarios y aventuras os depara el nuevo Sonic CD. Todo aderezado con una música increíble.

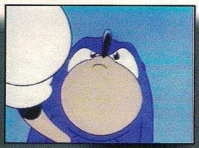












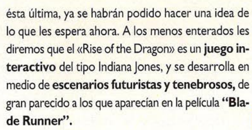


RISE OF THE DRAGON, EL MISTERIO NUNCA MUERE.

Apenas 2 meses, 60 días, 1440 horas,... y tendremos la oportunidad de disfrutar en España de toda la emoción del **«Rise of the Dragon»,** el que promete ser el más atractivo cartucho (perdón, **disco.** Uno no acaba de acostumbrarse a los modernos tiempos que corren) de aventuras que existe por el momento para el Mega CD.

Tan esperanzador juego proviene de buena familia, pues sus padres pertenecen a la compañía **Dynamix,** la misma que se encargó de crear a su hermana mayor (por aquéllo de ser anterior en el tiempo): la correspondiente versión para **PC.**

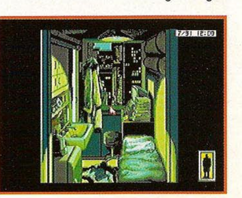
Los buenos y expertos aficionados que conociesen ésta última, ya se habrán podido hacer una idea de lo que les espera ahora. A los menos enterados les diremos que el «Rise of the Dragon» es un **juego interactivo** del tipo Indiana Jones, y se desarrolla en medio de **escenarios futuristas y tenebrosos,** de gran parecido a los que aparecían en la película **"Blade Runner".**

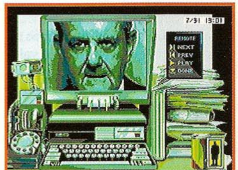


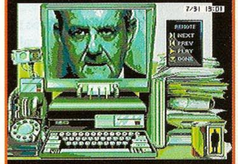
Envuelta en esta estética propia del próximo milenio, se desarrolla una trama donde vemos aparecer hasta once personajes distintos, cada uno de ellos con una personalidad diferente e inquietantes características propias. La intriga y el suspense flotan en el ambiente desde la primera hasta la última escena que aparece en la pantalla, lo que hará las delicias de los amantes del misterioso y cautivador género detectivesco.

Como en todos los juegos que aparecen en esta genialidad técnica que es el Mega CD, los **gráficos son de puro lujo.**

Con estos últimos no falta ningún ingrediente para elevar a esta aventura a la categoría de genialidad.







ROBO ALESTE, LA PASIÓN DE TU VIDA

Si eres uno de esos locos que se pasaría un fin de semana matando marcianitos parando sólo para tomar un pequeño refrigerio, aquí tienes al Rey de este género en el Mega CD. Allá en el Japón, el juego es conocido con el nombre de "Nobunaga and his Ninja force", pero en nuestro país se le dará un título más sencillo y sugerente: **"Robo Aleste".** Prepárate para gozar de las **rotaciones más impactantes,** de los **efectos de zoom** más potentes, de los **gráficos más novedosos** y de la **acción más desenfrenada** y enloquecedora jamás creada. Si el "Super Aleste" de la Super Nintendo te gustó, "Robo Aleste" de Compile se convertirá en el amor de tu vida, pues a su extraordinaria realización suma un gigantesco **número de fases, nuevas armas e increíbles enemigos** con probar tus fuerzas.

El protagonísta de este juego es un Robot Samurai que desciende de los cielos para ayudar a los habitantes de una lejana provincia del Continente Asiático. Estos hombres y mujeres sufren la invasión de unos andróides sanguinarios. Nuestra misión será devolver la tranquilidad a este pueblo, acabando con todos los invasores. Un gran reto para los amantes de las buenas causas y de los auténticos matamarcianos del futuro.

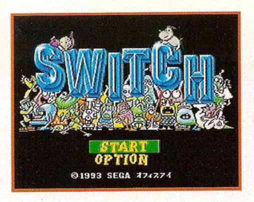


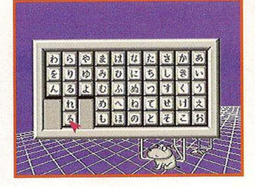














Slap y su perro Stick disfrutarán de lo lindo, a pesar de las adversidades de su aventura. Este Tío Vivo puede ser un buen ejemplo.

EL FANTÁSTICO MUNDO DE SWITCH

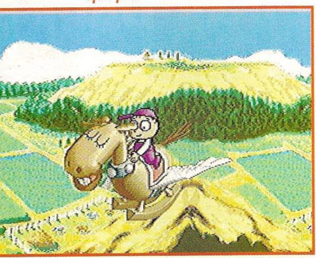
Olvídate de todo lo que has visto hasta ahora, llega SWITCH. Este novedoso juego para Mega CD creará una nueva categoría a la hora de ser clasificado. Nosotros optaremos por incluirlo en los educativos, pero este Interruptor o Juego de las Transformaciones, escapa a las frías connotaciones de los clásicos programas educativos. Sus alegres gráficos te introducirán en un **sorprendente e ingenioso mundo** donde deberás ayudar a Slap o a su perro Stick a encontrar la tecla del panel que le permite el acceso al siguiente nivel. Así puede parecer algo sencillo o simple, pero, como irás comprobando, un error provocará alteraciones en los objetos, cuadros o animales que aparecen en pantalla.

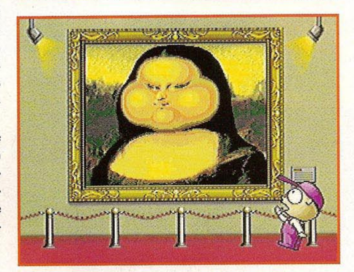
El modo de jugar es muy fácil y consiste en seleccionar una de las seis o más teclas que nos ofrece el panel.

Una serie de fallos seguidos desencadenará la destrucción de una ciudad o monumento famoso e irremplazable.

Prepárate para disfrutar de las más **disparatadas situaciones**, de **divertidísimas transformaciones** y de otras eventualidades que el Cerebro de la Computadora nos habrá preparado para impedir que Slap logre desenchufarla.

Todo este extraño Universo de Switch está acompañado por un **desenfadado repertorio de estupendas melodías** y **espectaculares efectos sonoros** que te harán gozar de todas las virtudes del Mega CD.





ASÍ SERÁ LA BESTIA.

Hasta ahora las informaciones sobre el Mega Cd que te íbamos dando nos llegaban con cuentagotas y de segunda mano. Pero ahora, cuando sólo faltan dos meses, tenemos todos los datos sobre la Bestia Negra con la que entraremos en una nueva dimensión de inolvidables sensaciones. Estos son sus poderes:

1- Megamemoria.

Para ir abriendo boca, te diremos que tiene una Megamemoria de 500 Megabytes de potencia, frente a los 16 de algunos cartuchos, calcula la memoria que pueden tener los juegos del Mega CD ¡una auténtica pasada!

2- Megavelocidad.

Pero esto es sólo el principio, porque la velocidad de los Chips es de 12.5 MHz a los que hay que sumar los 7.5 MHz de tu Mega Drive, o lo que es lo mismo, la velocidad láser.

3- Megasonido.

Y para que puedas disfrutar de toda la calidad del sonido Compact Disc, se han incorporado 8 generadores PCM, idénticos a los de la Rad Mobile, la máquina de arcade de 32 bits.

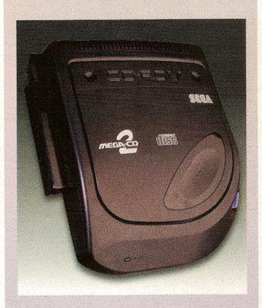
4-Megaanimación.

Animación real durante más de 1 hora a 15 cuadros por segundo y 16 colores por cuadro ¡240 colores por segundo! ¿ Alguien da más?

5- Megachips.

Los Chips empleados permiten increíbles rotaciones, perspectivas imposibles, fantásticos efectos Zoom, ampliaciones de gráficos desconocidas hasta ahora. Vamos, que superan a la mismísima realidad.

Ya lo sabéis, ya conocéis las armas que amaremos desde el próximo Septiembre. Dentro de dos meses, la realidad superará a la imaginación.



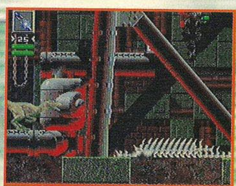


El Parque más Asombroso de tu Mega Drive
Un Zoológico Bestial

"Jurassic Park", la nueva sensación que ha hecho que el interés por los dinosaurios renazca en todo el mundo, sigue su avance imparable. Nació como una novela de éxito relativo, pero tuvo que esperar a que la varita mágica de Steven Spielberg se posase sobre ella para que, como ocurre con todo proyecto sobre el que este Rey Midas del celuloide fija su interés, lograse pasar a la historia como todo un clásico pese a su indudable juventud.

Ahora, en una nueva etapa de su arrolladora progresión, llega al punto que más nos interesa, la pantalla de tu Mega Drive.

Durante 15 meses, un equipo de animadores, diseñadores y programadores, estuvieron trabajando para crear la **más grande aventura en 16 megas jamás producida.** El resultado de esta dura labor ha sido un macro-cartucho de acción trepidante en el que tendrás que superar **siete espectaculares y laberínticas fases** (Centro de Visitantes, Estación de Bombeo de Agua, Río, Volcán, Cañón, Generador de Electricidad y Jungla) llenas de escaleras, lianas, precipicios y un increíble universo gobernado por todas las especies de saurios conocidas.

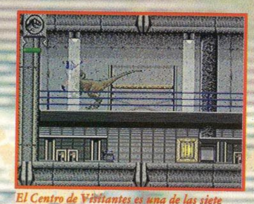


Las alucinantes pantallas de la versión de Mega Drive hablan por sí solas. Su calidad no necesita ningún tipo de comentario.

¿QUIÉN TEME A LOS DINOSAURIOS?

La aventura comienza instantes después de que una poderosa tormenta destruyera las instalaciones del Parque y liberara a los dinosaurios que estaban allí confinados. A partir de aquí, se te ofrece la posibilidad de **elegir entre dos papeles para adentrarte en el juego.**

El primero de ellos es el de **Dr. Grant**, un paleontólogo cuyo objetivo será volver al Centro de Visitantes para salvar de las fauces de los saurios carnívoros a todas las personas que se encuentren allí. Cuenta para ello con la

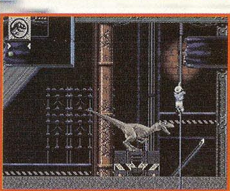


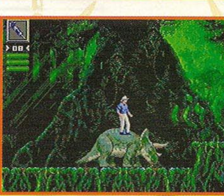
El Centro de Visitantes es una de las siete laberínticas fases, en la que te toparás con "problemillas" en forma de velociraptores.

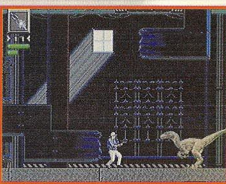












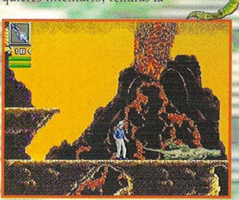
En el papel del Doctor Grant y en un entorno tan peligroso como la Central Eléctrica, tendrás que luchar contra criaturas como ésta.

ayuda de un variado armamento (dardos explosivos, granadas de gas, descargas eléctricas, etc.), imprescindible para poder acabar con feroces oponentes que poseen distintos comportamientos de ataque. Además, gracias al sistema **D.P.A.(Dynamic Play Adjustment),** presentan la dificultad añadida de volverse **más inteligentes** conforme tu protagonista progresa en su avance.

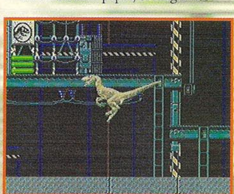
La otra opción que este fantástico juego te ofrece es la de ponerte bajo la piel de un **Raptor,** un pequeño dinosaurio de talento superior, que debe escapar del Parque Jurásico luchando con otras bestias y evitando las armas y trampas de los cuidadores. La **meta final** es llegar al barco de aprovisionamiento de la isla y así huir en él. Sin embargo, el pequeño Raptor no cuenta con armas que le ayuden, así que los jugadores deberán usar las distintas habilidades del animal, como sus mordiscos, el movimiento de la cola, o su súper salto para lograrlo.

En uno u otro papel, el magnífico **scroll lateral** y los **excelentes reflejos** que su veloz acción exige, pondrán a prueba tu capacidad para tomar decisiones en décimas de segundo y tu mismísimo instinto de supervivencia.

Si todo ésto te atrae y de veras quieres intentarlo, tendrás la

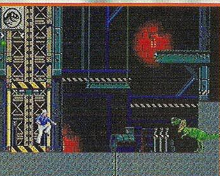


oportunidad de hacerlo a partir del **próximo Octubre,** cuando este novedoso cartucho salga a la venta en España. Y recuerda que se trata de una lucha entre los animales más poderosos que han habitado la tierra y tú.









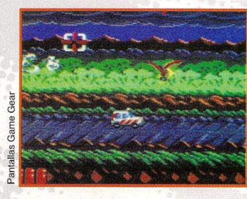


Dinosaurios también en Mega CD, Game Gear y Master System

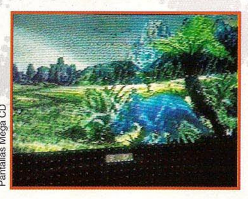
Llega la Invasión Jurásica

La voracidad de los creadores de videojuegos se ha visto plenamente satisfecha ante el que va a ser el mayor éxito de taquilla de la historia del cine, "**Jurassic Park**", cuya adaptación a nuestras consolas va a suponer el nuevo bombazo de Sega.

Para semejante evento no se han escatimado medios, ya que se trata de la primera oportunidad en que la compañía lanzará un título conjuntamente para Mega Drive, Game Gear, Mega CD y Master System, con aventuras y desafíos diferentes para cada uno de los sistemas.



Pantallas Game Gear



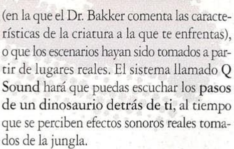
Pantallas Mega CD

El torrente de **espectacularidad** que ya has visto en tu Mega Drive, va a seguir en el **Mega CD,** para cuya creación el equipo de producción Sega gastó más de **10 millones de dólares.**

La acción se desencadena cuando un huracán asola la isla en la que el Parque Jurásico se encuentra. Este comienzo da paso a una aventura en la que debs recoger **valiosos huevos de dinosaurio,** al tiempo que luchas contra las **garras de criaturas prehistóricas.** Todo ésto aderezado con una variada **gama de niveles, gráficos en tres dimensiones** de impresionante calidad y unos asombrosos **efectos especiales,** para cuya realización el departamento de arte investigó el movimiento de los dinosaurios con la ayuda del prestigioso paleontólogo Robert T. Bakker. Además, el sistema **Tru Video** ha permitido que se pueda echar mano de la "Guía de Campo para Dinosaurios" (en la que el Dr. Bakker comenta las características de la criatura a la que te enfrentas), o que los escenarios hayan sido tomados a partir de lugares reales. El sistema llamado Q Sound hará que puedas escuchar los **pasos de un dinosaurio detrás de ti,** al tiempo que se perciben efectos sonoros reales tomados de la jungla.



Semejante maravilla estará a la venta en **Estados Unidos en Octubre,** y esperamos que se pueda adquirir en nuestro país un mes más tarde.





El equipo de producción que utilizó Sega para desarrollar «Jurassic Park» en Mega CD costó la friolera de mil millones de pesetas.

Después de este aluvión de datos, cualquier cosa sobre la versión para GG parecerá pequeña. Pero no temas, también hay sorpresas prehistóricas para tu portátil.

En este caso, son cinco niveles en los que hacer frente a espantosos seres, como Braquiosaurios, Tirannosaurus Rex, y así hasta 15 especies diferentes de dinosaurios.

La versión para Game Gear está prevista en España para Octubre, al igual que la de Mega Drive y Master System. ¡No desesperes, impaciente!



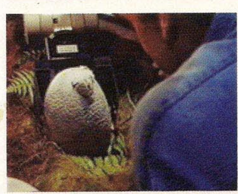
"Parque Jurásico". La Película.

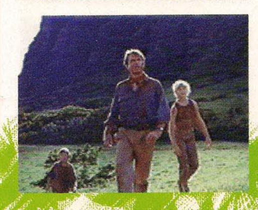
La Última Producción de un Genio

Si hiciéramos una encuesta entre los aficionados al cine y les preguntásemos por los títulos de las **mejores películas de ciencia-ficción o fantasía** de la historia, seguro que entre las respuestas estarían películas como "Tiburón", "Encuentros en la Tercera Fase", "E.T." o las tres aventuras protagonizadas por Indiana Jones.

Todas ellas tienen dos cosas en común. La primera, acción sin descanso, emoción y unos magníficos efectos especiales que nos ofrecen. La segunda característica que las une tiene nombre propio, el de un genio de la dirección: **Steven Spielberg.** Este monstruo de Hollywood, una máquina de crear ilusiones para todos los públicos y millones de dólares para sus bolsillos y los de las compañías cinematográficas que se puedan permitir su contratación, vuelve ahora con una **nueva creación.**

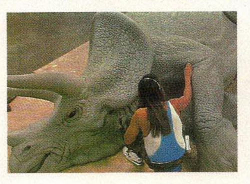




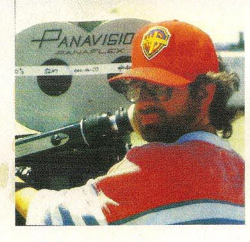


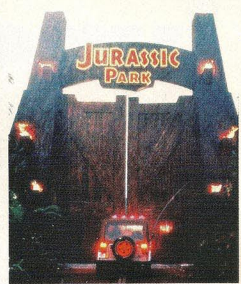
Esta vez, su prodigiosa imaginación nos hará retroceder millones de años atrás hasta encontrarnos con los dinosaurios, que creíamos ya extinguidos, paseando vivitos y coleando por las pantallas de nuestros cines. **"Parque Jurásico"**, que así se llama la película, está basada en la novela de Michael Crichton y narra cómo un grupo de científicos consigue resucitar a estos animalitos, a partir de **fragmentos de ADN encontrados en el estómago de mosquitos** de la era mesozóica fosilizados en ambar.

El increíble experimento será patrocinado por un extravagante millonario llamado John Hammond (el actor Richard Attenborough), que aporta el dinero para que los investigadores (interpretados por Laura Dern, Sam Neill y Jeff Goldblum) consigan reproducir a ejemplares como el **Tyrannosaurus Rex**, el mayor carnívoro que ha pisado la Tierra, o el **Velocirraptor**, criatura inteligente y de una voracidad a prueba de humanos. Su objetivo es crear, en una isla frente a Costa Rica, un parque en el que poder admirarlos. Pero domar a criaturas de varios metros de altura no es nada fácil: Sólo te diremos que las cosas se complicarán ... y que no te la pierdas en cuanto la estrenen.

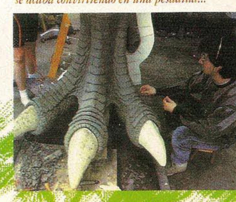


Por si todo ésto no te ha parecido suficiente, baste añadir que en la realización se han gastado nada más y nada menos que **8.000 millones de dólares**, y otros 12.000 en publicidad. Todo ello para dar como resultado la que va a ser, con seguridad, la película más taquillera de la historia del cine. De la mente de Spielberg no podía esperarse otra cosa más que un éxito semejante, aunque tenga que venir acompañado de la consiguiente invasión de gorras, pins, cepillos de dientes y toda clase de objetos...





Un fallo en el sistema de seguridad termina con lo que pretendía ser un parque de diversión. Y se acaba convirtiendo en una pesadilla...

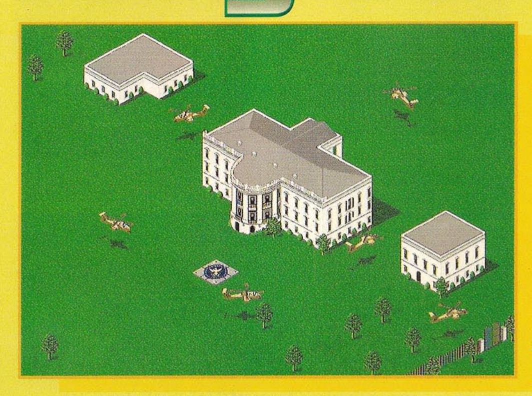


¡¡Esto es la bomba!!

El éxito alcanzado por «Desert Strike» entusiasmó de tal forma a los amantes de los juegos de acción que comenzaron a pedir a gritos el lanzamiento de una segunda parte del mítico cartucho. Sus voces pronto se dejaron oir. Electronic Arts ha decidido sacar a la luz un nuevo videojuego con el que ha conseguido superar lo que hasta ahora parecía inmejorable. "Jungle Strike" posee 16 megas, un montón de misiones y unos niveles de acción y jugabilidad que rayan la locura. Todo ello se ve adornado con unos gráficos excelentes y un argumento apasionante que consiguen en su conjunto convertir a este cartucho en un auténtico hit para Mega Drive.

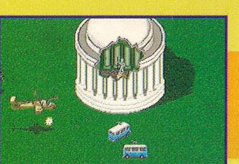


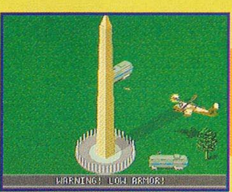
Jungle Strike

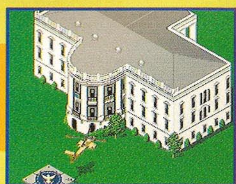


Para aquellos que no tengan posibilidades de viajar, aquí tienen la oportunidad de su vida para conocer la Casa Blanca... ¡y además en helicóptero! Tan conocido lugar es tu centro de operaciones desde donde partirás hacia la más increíble de las aventuras jamás conocida. A los mandos de un Comanche deberás enfrentarte a los terroristas apostados en los tejados o en las esquinas de las calles próximas. No pierdas tiempo, ¡los Monumentos están en peligro!

Electronic Arts • Acción • Megas: 16 • Jugadores: 1 • Niveles dificultad: 1 • Continuaciones: Passwords • Fases: 9

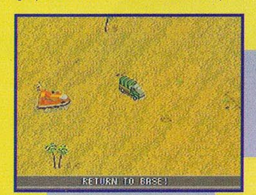


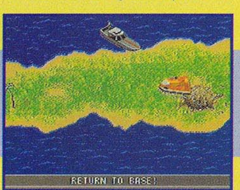


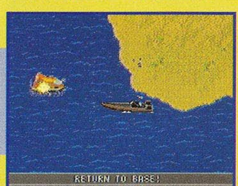


1ª CAMPAÑA WASHINGTON

La primera campaña del «Jungle Strike» tiene como escenario la capital de los EE.UU. En Washington un grupo terrorista está ultimando lo que será un terrible golpe para la Administración. Según fuentes del Pentágono, estos fanáticos pretenden sembrar el pánico y deteriorar la imagen exterior del país. El agente infiltrado en la organización criminal ha informado de algunos objetivos de los terroristas: destrucción de monumentos, colocación de coches-bombas y franco-tiradores,... pero esto es sólo una pequeña parte de los atentados previstos. Se te informará del resto de las misiones cuando se inicie la Operación "Jungle Strike".



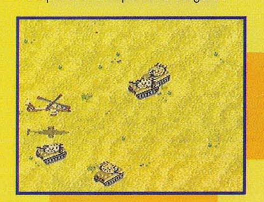




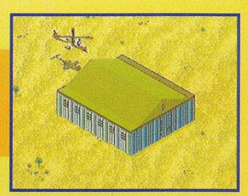
2ª CAMPAÑA ATAQUE SUBMARINO

La amenaza te llega ahora por mar. Bajo las aguas heladas del Atlántico un submarino nuclear transporta una importante carga de plutonio. El destino de este peligroso envío son las fábricas de armas nucleares del pérfido General Killbaba.

Antes de encargarte del submarino, debes limpiar de indeseables los cientos de islas de esta Costa, rescatar a varios pilotos de F-15 y, lo mejor de todo, tienes que cambiar tu helicóptero Comanche por los mandos de un prodigioso Overcraft. Ojo con los emplazamientos de artillería que pueden bloquear los pasos entre las distintas islas.







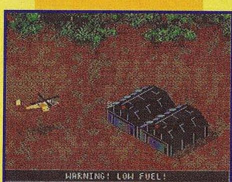
3ª CAMPAÑA CAMPOS DE ENTRENAMIENTO

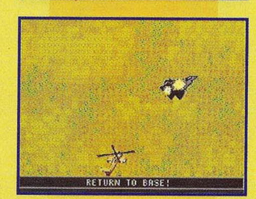
Comienzan las misiones difíciles. Para frenar la constante proliferación de tropas y grupos terroristas, el objetivo de esta tercera campaña se centra en la destrucción de los campos de adiestramiento creados por Ortega y Killbaba.

Sumergidos en un escenario totalmente salvaje, como es la selva, y sufriendo el calor sofocante propio de las zonas tropicales, deberás acabar con los radares móviles y fijos, con el Cuartel General, con el depósito de tanques y con un reactor nuclear fuertemente custodiado.

Prepárate para recibir emociones fuertes porque te aseguramos que esto no va a ser un simple entrenamiento.







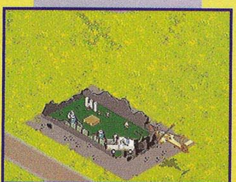
4ª CAMPAÑA CAMPAÑA NOCTURNA

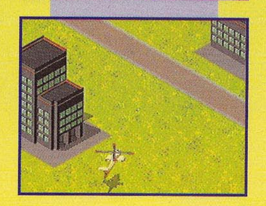
El más difícil todavía. En la oscuridad de la noche deberás acabar con torres de observación, fábricas de aviones, helicópteros, rescatar prisioneros, capturar a los científicos renegados y, por supuesto, al comandante enemigo. Un auténtico reto para tu habilidad y tus reflejos. Si de día este tipo de acciones son consideradas de alto riesgo, cuando cae la noche tus posibilidades de fracasar se dividen por mil.

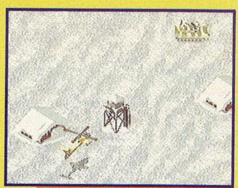
5ª CAMPAÑA PULOSO CITY

Tu próxima campaña tiene como escenario la ciudad de San Puloso. Bajo un calor que te volverá loco tendrás que destruir todas las plantaciones de droga, laboratorios, imprentas falsificadoras, la casa de Ortega y rescatar a los civiles envueltos en el conflicto. Por suerte, cuentas con la ayuda de las fuerzas de la O.N.U. y con una súper-moto con la que acceder a los lugares más comprometidos.

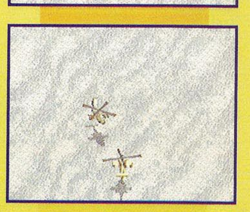






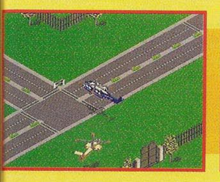






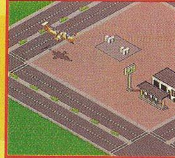
6ª CAMPAÑA FORTALEZA NEVADA

¡Menudo cambio! Del calor asfixiante de San Puloso al frío sin refugio de la Fortaleza Nevada. Una de las campañas más largas y complicadas, en la que habrá que rescatar a pilotos aliados, destruir arsenales, tanques Sherman, radares, cabezas nucleares, fortines ocultos y, por si te faltara algo, encontrar a un general soviético que posee información fundamental. Los que estén resfriados que se abstengan.















7ª CAMPAÑA RIVER RAID

En un escenario de ensueño, lleno de monumentos y joyas arquitectónicas, tu Comanche deberá dar cuenta de los campos de droga, hangares, tanques Sheridan y hacerse con los mandos de un F-117. En alguna parte de esta selva hay unos cuantos misiles Patriot esperándote. Ten cuidado con ellos porque por tu matrícula te conocerán. Hagas lo que hagas, no dejes que acaben con estas joyas milenarias.

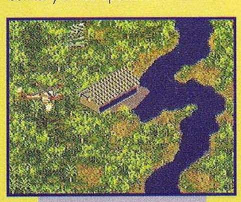


9ª CAMPAÑA WASHINGTON D.C.

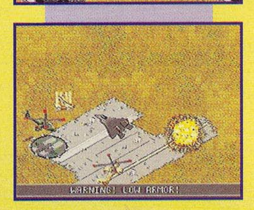
El final está cerca pero ahora queda lo más difícil. Tras escoltar al Presidente tendrás que enfrentarte a los fugados Ortega y Killbaba antes de que escapen definitivamente. En una carrera contra el tiempo y el peligro, deberás sofocar los fuegos allí donde vayan surgiendo. Cuatro camiones cargados de misiles nucleares vienen en camino para destruir la Casa Blanca y sólo tu podrás pararlos. Ha llegado el momento de la verdad: Las calles están tomadas por tus enemigos y la Madre de todas las Batallas está en tus manos.

8ª CAMPAÑA LAS MONTAÑAS

Encerrados entre estas montañas el malvado Ortega y el General Killbaba están organizando el golpe definitivo. La primera de tus misiones consistirá en destruir las torres de control, el tendido eléctrico y las baterías de Tomahawk. La segunda parte de la campaña será volar la gran mansión de Ortega y capturar a los dos culpables de tu aventura. También creemos que hay por ahí un bunker y un aeropuerto.









1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Gráficos

Novedosos escenarios con gran cantidad de detalles. Una auténtica virguería.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Movimiento

Muy suave, rápido y manejable. Como una bicicleta a propulsión.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Sonido

Como si de una película se tratase, tanto la música como los efectos mantienen perfectamente la tensión del juego.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Jugabilidad

Más misiones, más enemigos, más campañas, más madera y más jugabilidad que su otro hermano.

OPINION

Con «Jungle Strike», Electronic Arts ha conseguido superar todos los aspectos que hicieron de su predecesor el juego más vendido de esta compañía. En esta ocasión se ha buscado una mayor variedad en los escenarios, se ha aumentado el número de misiones y se han creado atractivos vehículos. Pero las mejoras no se han limitado sólo a estos aspectos ya que es en lo técnico donde se han dejado notar las ventajas de los 16 megas: mejores movimientos y más rápidos, abundantes efectos sonoros y una realización para recordar.



«Jungle Strike» es un juego de los que hacen historia y una delicia para los amantes de las emociones fuertes.

La Leyenda Eterna

GOLDEN AXE III

La existencia del tranquilo pueblo Yuro parece tristemente marcada por la Leyenda del Hacha Dorada. Tras un breve período de paz, el Reino sufre la sistemática invasión de algún ambicioso tiranuelo llegado de lejos y dispuesto a hacer de su caprichosa voluntad, la Ley Sagrada de los Yuros. Por suerte para ellos, los defensores del Bien conocen los poderes del Hacha Dorada y la sed que despierta en los Hijos de la Oscuridad.









Sega • Arcade • Megas: 8 • Jugadores: 1 ó 2 • Niveles dificultad: 3 • Continuaciones: 3 • Fases: 7







No es extraño, por tanto, que nada más iniciarse la invasión de Yuria por las huestes del malvado Dark Guld, guerreros de toda esta parte del Globo emprendieran el camino cargados de munición para dar buena cuenta de tan despreciable ser.

En esta ocasión son cuatro los valientes que parten para recuperar el Hacha y sus nombres son: Ax Battler, Tyris, Bharral y Choskerian. Los dos primeros ya vencieron al Príncipe de la Oscuridad en otras ocasiones y serán los que aporten experiencia al ardor de los novatos.

En esta nueva batalla transcurre la tercera parte del exitoso arcade Golden Axe.

















PRIMER CONTACTO

La aventura comienza tras unas palabras de aliento del vikingo Gillius. Ese será tu único momento de tranquilidad, ya que inmediatamente surgirán los primeros enemigos de ese gigantesco ejército que Dark Guld ha dispuesto para acabar con tu vida. Los primeros no son muy peligrosos, -hasta te servirán de "dummies" con los que perfeccionar tus movimientos-, y también harán su aparición los Bizarres o animales exóticos adiestrados por tus rivales, y que podrás utilizar si desmontas a sus jinetes. Esto es sólo el principio, ahora te queda lo más difícil...







Golden Axe III se presenta como la entrega más perfecta y diverida de la conocida saga de lucha. ¡Total!

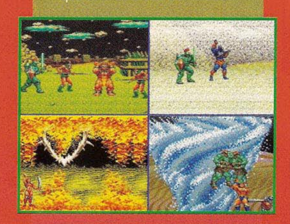






Son mágicos

En este hermoso cuadro puedes ver los poderes mágicos de los cuatro guerreros. Cada uno refleja el espíritu de su creador y son un auténtico prodigio de efectividad.
Guarda su empleo para situaciones extremas e intenta acumular el máximo de vasijas para que su efecto sea demoledor.

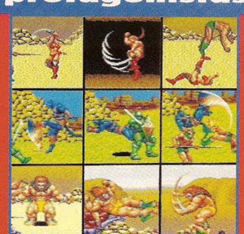








Los protagonistas



Además del guerrero de la espada, Ax Battler, la tercera entrega de Golden Axe cuenta con otros protagonistas: la bella y conocida Tyris, la Pantera Azul Bharral y el aleonado guerrero bárbaro Choskerian. En este sencillo cuadro podrás observar sus golpes más característicos y efectivos. Cada uno tiene una forma diferente de afrontar la aventura. En Choskerian prima la fuerza, en Bharral la agresividad y elásticidad, y en Tyris la precisión y la elegancia. Tuya es la elección.



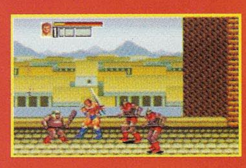
La incorporación de nuevos personajes y la variedad de escenarios han elevado a tope la calidad de esta tercera parte.













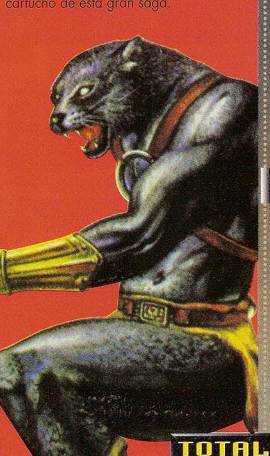




Además de un mayor número de protagonistas, fases, escenarios y enemigos, esta entrega cuenta con unos gráficos mejor terminados en su definición y colorido.

En cuanto a los movimientos, también encontrarás importantes mejoras ya que se ha suavizado el scroll, perfeccionado el control de los guerreros y añadido unos interesantes movimientos de fondo de pantalla.

Por otra parte, se mantienen las opciones de dos jugadores simultáneos, que siempre es interesante, y el aumento del número de enemigos no supone un incremento de la dificultad. La jugabilidad sigue siendo la principal característica de «Golden Axe III», sin duda, el mejor cartucho de esta gran saga.





1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Gráficos

La variedad de los escenarios y la calidad de los personajes han superado a los de las dos entregas anteriores. Muy buenos.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Movimiento

Movimientos muy controlables. Suavísimo el scroll.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Sonido

Las melodías acompañan perfectamente a la acción y los efectos son de lujo.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Jugabilidad

Presenta interesantes sorpresas como la modalidad de dos jugadores simultáneos o versus. ¡Una pasada!

OPINION

Aquellos que tuvimos la suerte de disfrutar las anteriores entregas de Golden Axe, esperábamos esta tercera con una inmensa curiosidad: el resultado no nos ha defraudado en absoluto. La nueva aventura cuenta con importantes y jugosas variaciones como la incorporación de dos nuevos personajes o la posibilidad de varias rutas, pero, sin duda, lo más sorprendente son sus nuevos gráficos, el suave scroll, el aumento de los movimientos y enemigos, y los nuevos poderes mágicos. El resultado es un juego muy divertido que te entusiasmará.

Si disfrutaste con las anteriores partes de la saga, "Golden Axe III" te maravillará. Y si no, también.

TOTAL 88

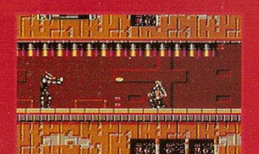
La Nueva Imagen del Hombre-Lobo

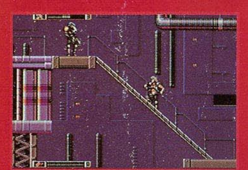
Wolfchild

Si hasta ahora eras de los que no te preocupabas por las fases lunares, olvida ese desinterés. Asómate todas las noches a tu ventana y fíjate si hay luna llena: no olvides que es la fatídica señal, el momento en que a los hombres-lobo les empieza a salir pelo por todo el cuerpo, les crecen las uñas, se afilan sus colmillos y... ¡aparecen en la pantalla de tu Master System!

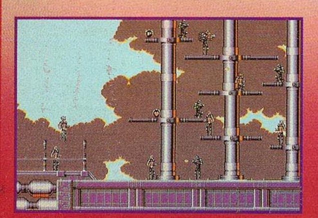
Pero no temas, el moderno licántropo no habita en un castillo medieval, ni gusta de asesinar a doncellas inconscientes que pasean por el bosque.

Todo lo contrario, a los chicos de





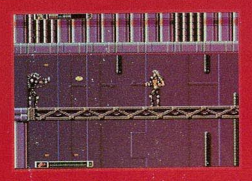
PRIMER CONTACTO

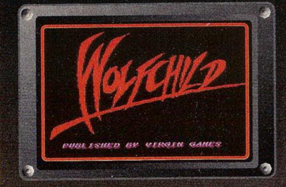


Tus primeros pasos en «Wolfchild» no serán demasiado difíciles. Esquiva los disparos de tus enemigos y acaba con ellos a puñetazos o lanzándoles cuchillas después de convertirte en lobo (tendrás que conseguir los corazones que encuentres a tu paso para hacerlo). Pero no te confíes, ¡ésto no ha hecho más que empezar!

Virgin • Plataformas • Megas: 2 • Jugadores: 1 • Niveles dif.: 1 • Continuac: Passwords • Fases: 5

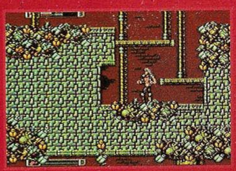


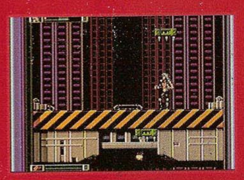


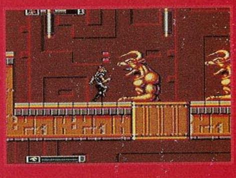


Virgin se les ocurrió adaptar este viejo mito al mundo de las plataformas, darle un carácter espacial y pasar a nuestro peludo protagonista al bando de los "buenos".

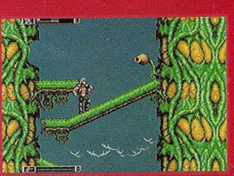
El resultado es un cartucho que hará las delicias de los aficionados a saltar de plataforma en plataforma. Su argumento es simple: un adorable chico-lobo ha visto cómo su novia es raptada por un ejército de malvados extraterrestres al mando de un tal Draxx. Así que no te queda otro remedio, tendrás que adentrarte en







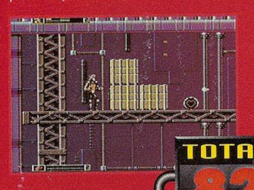




cinco apasionantes fases en las que surgirán a tu paso enemigos de todo tipo. El secreto está en coger todos los corazones posibles que te permitan transformarte en lobo y que te darán cuchillas para lanzar a cualquier cosa con pinta de extraterrestre.

Si no lo consigues, no te desanimes. Aunque seas un simple ser humano, podrás seguir avanzando a golpe de puñetazos.

Te será un poco más difícil, pero... ¡por lo menos no irás siempre con pinta de pastor alemán!



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Gráficos

Variada gama de escenarios llenos de colorido.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Movimiento

Aunque hablemos de lobos, más bien son movimientos felinos.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Sonido

No vendría mal una melodía que acompañara a la acción.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Jugabilidad

Completamente adictivo.

OPINION

Prepárate para ejercitar todas las habilidades típicas del género de las plataformas: saltar, agacharte, esquivar disparos, golpear... De esta forma disfrutarás a tope de un juego cuya dificultad no es excesiva (no sabríamos decir si esto es una virtud o un defecto) y que te permitirá sentir la satisfacción de pasar todas las fases sin problemas.

La manejabilidad del personaje es genial, y si a ello le unes unos magníficos gráficos, tendrás como resultado un juego que te enganchará desde el primer día.

El que sea capaz de echarse menos de 20 partidas seguidas con Wolfchild, es que no le gustan los videojuegos.

TOTAL 82



La vuelta al hogar para Ronaan y sus hombres se presenta complicada. Tras una peligrosa misión en el territorio Cyborg, el Príncipe Ronaan y sus hombres son incapaces de encontrar el camino de regreso al Reino Oculto. Cientos de enemigos les acechan, pero Ronaan, hombre precavido y responsable donde los haya, se ha hecho acompañar por un conjunto de armas y magias, entre las que destacan el Rayo de Luz, la Bola de Fuego, el Boomerang de tres vuelos, la Bomba del Tiempo, el gran Cañón de Fuego y muchas otras más. Las magias son menos, pero terriblemente necesarias, como el Reponedor de Vida, la Levitación, el Teletransporte y la Invulnerabilidad. Además, Ronaan cuenta con la visión de su Halcón que le informa de aquello que ve en sus vuelos. Todas estas ayudas se agotan con su uso, pero se recuperan con la muerte de cada enemigo.

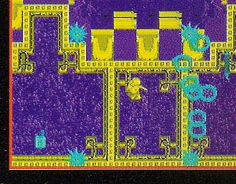
TECHNOCLASH

El Príncipe de las Tinieblas



FASE 1.
El camino de regreso de Ronaan comienza en el corazón de la ciudad de las Vegas. Las hermosas calles de la que fuera Capital Mundial del Juego han sido tomadas por un ejército de despiadados Cyborgs cuya única ilusión en esta vida parece ser aniquilar a todo bicho viviente que se atreva a merodear por sus cercanías. El Oráculo habla de un "extraño ser que escupe fuego y muerte en todas las direcciones", pero hay más de un ser que busca acabar con tu vida.

Aparte de la numerosa Guardia Roja Cyborg, existen unos jorobadísimos y veloces Ninja que te traerán de todo menos suerte. ¡Hagan juego, señores!



Fase 1



Electronic Arts • Aventura • Megas: 8 • Jugadores: 1 • Niveles dif.: 1 • Continuaciones: 3 password • Fases: 6



PRIMER CONTACTO

Las Vegas, la ciudad de los casinos, es ahora un nido de estos repugnantes Cyborgs. Vayas donde vayas te encontrarás con sus certeros disparos y su molesta compañía. Los de las boinas "colorás" son los famosos muchachotes de la Guardia Roja Cyborg, un grupo numeroso pero poco inteligente de los que te librarás con cierta facilidad.

Peligro, lo que se dice peligro, lo aportan unos extraños Ninjas chepudos que aparecen y desaparecen como por arte de magia, y que intentarán clavarte sus dañinos cuchillos.

El resto de personajillos pestilentes es cosa tuya, no dejes ninguno vivo y... ¡a jugaaaar!

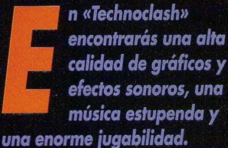


En «Technoclash» encontrarás una alta calidad de gráficos y efectos sonoros, una música estupenda y una enorme jugabilidad.



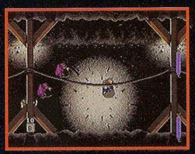
FASE 2.

Los afortunados supervivientes de la Ruleta de las Vegas entrarán de lleno en un cementerio de coches también llamado "El Viejo Taller". La misión de Ronaan será cerrar las cuatro puertas que comunican el recinto con el Desierto de Arizona y evitar así que los Cyborgs se hagan dueños de otra zona vital. Para bloquear dichas entradas nuestro héroe deberá encontrar las cuatro Tarjetas-Llave. Pero la búsqueda no será cosa fácil puesto que los humano-robots se han hecho fuertes (¡y de qué manera!) entre los restos de coches y, sobre





Fase 2













Fase 3

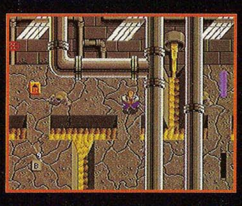
todo, en las entradas. Este cementerio de coches, bien puede ser también el tuyo si te descuidas.

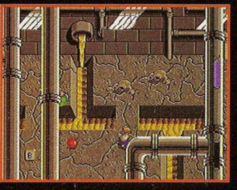
FASE 3.

Para caminar con buen pie por la tercera fase, será mejor que tengas a mano una cantimplora y algunas provisiones porque la acción se centra en las ardientes arenas del desierto de Arizona. Tu peregrinación poco tendrá que ver con la del "Xacobeo 93", ya que los pocos refugios que encontrarás son un auténtico nido de Robots y otras alimañas. En esta ocasión Ronaan deberá encontrar unos corazones y la tarjeta con la que acceder a la siguiente fase y destruir las vías de acceso de Cyborgs a la superficie. Presta especial atención al Oráculo guardado en cada refugio, en él están las claves del éxito.

FASE 4.

En la Ciudad Enterrada ya nadie pasea el perro. Desde que esta manada de rufianes a pilas tomaron las hermosas calles, ni el más corajudo ha salido con vida. Pero el Príncipe y sus guardaespaldas han





Fase 4



Fase 5

decidido romper con esta tradición y acabar con los numerosísimos monstruos mecánicos que protegen este reducto. En los caminos de esta difícil misión se encuentran algunas de las últimas creaciones del Gran Cerebro Cyborg. Consigue las tarjetas y sal cuanto antes de este infierno.

FASE 5.

Dicen las malas lenguas que el líquido vital de los Cyborgs, o sea, su sangre, son los pestilentes residuos de las cloacas de la Ciudad Enterrada. Aunque no es su constumbre, nuestro











Fase 6

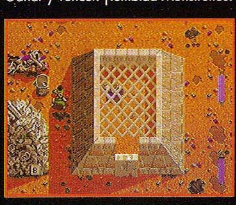
héroe parece haber hecho caso de estas lenguas y se ha adentrado en este oloroso sub-mundo. Las llaves-tarjeta están custodiadas por un ejército de espectrales seres, de artilugios e ingenios electrónicos que bloquean cada uno de los intricados caminos.

FASE 6.

La única manera de terminar con la producción de Cyborgs es machacando el centro incubador: el Laboratorio de Tecnología Punta. En este infierno de color verde vive el Gran Cerebro, el verdadero culpable de la ruina humana. Decenas de pequeños platillos volantes, guerreros chulescos y orondos vigilantes mecánicos te están esperando con toda la artillería pesada.

En el Laboratorio parece que la palabra "éxito" significa lo mismo que "imposible", pero Ronaan no entiende de palabras, bueno sí, sólo de dos: Ganar y vencer. ¡Temblad Monstruitos!



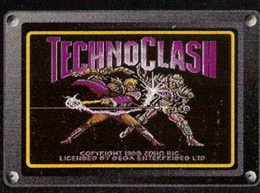


En el desierto de Arizona, en un viejo taller o en la renombrada ciudad de las Vegas, cualquier sitio es propicio para eliminar al mayor número de Cyborgs.



El Príncipe Ronaan se encontrará con escenarios tan barrocos y de vivos colores como éstos. Totales.





1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Gráficos

Excelentes gráficos, súper-realistas y de vivos colores.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Movimiento

Algo lento es nuestro héroe, aunque muy seguro de lo que hace. Habrá que aceptarlo así.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Sonido

¡Bravo por la música, que nos hace mágicos! Y tres veces bien por los efectos sonoros.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Jugabilidad

Te irá enganchando hasta enamorarte. El principio resulta engañoso, no te fíes y déjate llevar.

OPINION

Los aficionados a los juegos difíciles y adictivos están de suerte con la aparición de «Technoclash».

Este cartucho contiene una serie de detalles, -como las abundantes armas o la figura del guardaespaldas-, que lo hacen la mar de simpático e interesante. Si a esto le sumamos la complicada búsqueda de tarjetas u otros objetos (algunos están escondidos con saña), la jugabilidad adquiere cotas de espanto.

Te irá cautivando poco a poco y, si eres de los testarudos, esta será tu locura.

Con «Technoclash» la paciencia, el saber y la habilidad tendrán ante sí el reto definitivo. Apréndete el nombre.

TOTAL 84

SUPERMAN



Los laboriosos habitantes de Metrópolis vivían momentos de felicidad. A la victoria del equipo de baloncesto "Metropolles Greatballs" en la Conferencia Oeste, se sumó la sorprendente paliza que los "metropolitenses" metieron a sus eternos rivales de fútbol, los "Touchdown Runnings Rabbits" en las semifinales de la Superball.

En la calle no se hablaba de otra cosa y los más juerguistas ya habían comenzado los preparativos de la que sería la fiesta más grande de los







últimos años. Ningún Estado había conseguido antes meter a sus equipos en las dos finales y Metrópolis contaba con enormes posibilidades de conquistarlas.

En los periódicos de la ciudad se estaba viviendo con especial pasión està locura deportiva y las portadas parecían reservadas únicamente al mundo del balón.

Clark Kent había abandonado su sección habitual en el "Daily Planet" para ocuparse de las entrevistas a pie de campo. Aunque no era la primera vez que se encargaba de estas labores, estaba algo nervioso, y no precisamente por la emoción de los partidos. Quizás fuera tan sólo una mala pasada de su fino instinto, pero le mosqueaba enormemente el clima que se respiraba en la ciudad. Todo funcionaba demasiado bien, el ambiente era demasiado distendido, y está claro que esas son las

Virgin • Plataformas • Megas: 8 • Jugadores: 1 • Niveles dificultad: 3 • Continuaciones: 3 • Fases: 5

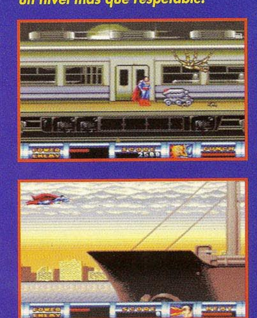


PRIMER CONTACTO

En los tejados de Metrópolis hay de todo menos Palomas de la Paz. Superman tendrá que enfrontarse con extraños artilugios mecánicos que escupen fuego sin cesar, malvados de dudosa inteligencia, chimeneas de láser continuo... ,en fin, con un auténtico infierno. La táctica a seguir desde el principio consiste, más que en golpear a todo el que te salga por delante, en encontrar el camino menos poblado de enemigos. El ir a por todas sólo te restará vida a marchas forzadas.



Los gráficos y la variedad de fases elevan la calidad de este juego a un nivel más que respetable.





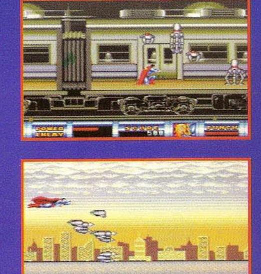
oportunidades que aprovechan los malvados para perpetrar sus terribles villanías. Superman quisiera equivocarse por una vez, pero su poder funciona para estas cuestiones como si de un radar se tratara.

Efectivamente, en la zona vieja de la ciudad se había producido el secuestro de un autobús de escolares, suceso que provocó el desconcierto de los ciudadanos de Metrópolis. Hasta hacía unas semanas los niños habían sido algo sagrado en esta ciudad, pero, tras esta terrible, fechoría ya nadie sabía qué pensar.

En los bajos fondos de la ciudad negaron, por supuesto, cualquier implicación en tan triste suceso e incluso parecían dispuestos a buscar a los responsables de tan vergonzosa

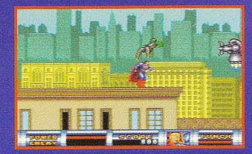


Los periódicos son tus mejores aliados y los que te anuncian tus próximos objetivos.









acción.

Transcurridas tres semanas de infructuosa búsqueda, las autoridades de la ciudad se han visto obligadas a pedir el apoyo de todos los ciudadanos y, sobre todo, la ayuda de Superman.

Aquí comienza la verdadera aventura: Nuestro superhéroe, que nunca ha defraudado las espectativas puestas en él, comienza la búsqueda de los pequeños haciendo frente a villanos y máquinas que dominan los tejados de la Cuarta Avenida. Esta será la primera de las cinco fases de este juego de plataformas: Tejados, Niños Secuestrados, Personajes Desaparecidos, Barco y Rescate Espacial. Al final de cada fase encontrarás un terrible enemigo final, de esos que ponen los pelos de punta.

El portentoso vuelo de Superman se puede disfrutar en determinadas partes de las fases, como por ejemplo en el comienzo de la fase final. Sus golpes y armas especiales son tres: Súper-puñetazo, Súper-rayo (sólo durante el vuelo) y "Spin" o hipergiro con el que abrirás el suelo. Al utilizar estos superpoderes sufrirás un desgaste energético que recuperarás tras unos segundos.

«Superman» es el típico juego de plataformas repleto de enemigos, en el que podrás disfrutar de unos gráficos de calidad y de una música de película. Y todo ello a pesar de que este cartucho, en general, no alcance la talla de su protagonista.

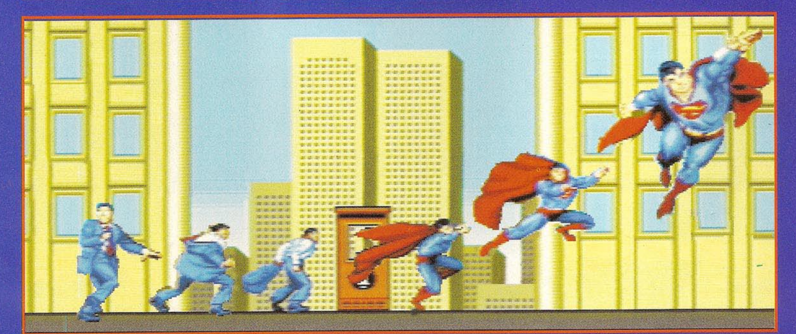














Con el hipergiro taladrarás los suelos y tendrás acceso a otros niveles de esa misma fase.

Superpoderes

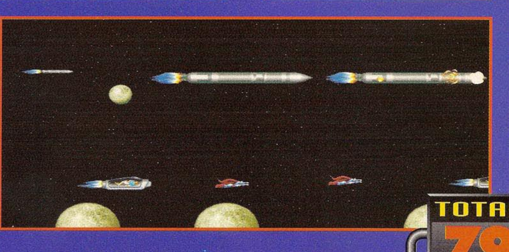
Los objetos encerrados en un círculo son los símbolos de Superman, que te proporcionarán vidas extra o nuevos tipos de poderes. En los recuadros de abajo tienes los tres súper-poderes: Spin o hipergiro (izquierda), súper-puñetazo (centro) y súper-rayos (derecha). ¡Haz buen uso de ellos!













Gráficos (escala 1–10)

Lo mejor del juego por su calidad cromática y su fidelidad a la hora de representar al personaje.

Movimiento (escala 1–10)

Aunque nos hubiera gustado encontrar una mayor variedad, los movimientos están bien conseguidos.

Sonido (escala 1–10)

Al son de la música de la película y animado por unos aceptables efectos sonoros irás volando hacia tu objetivo.

Jugabilidad (escala 1–10)



La falta de súper-poderes hace que cualquier rival se convierta en un serio problema. Por lo demás, se deja jugar.

OPINION

El bueno de Superman parece no contar con súper medios a la hora de adaptar sus aventuras a las consolas. Las condiciones de nuestro héroe quedan reducidas a un pequeño repertorio de poderes, armas y golpes que pueden resultar aceptables, pero nunca súper.

Sin duda, entre lo más cuidado se encuentran los gráficos, la música y la variedad de fases, que elevan el nivel de este juego de plataformas.

Aún así, no despertará pasiones.

TOTAL 79

Exceptuando algunos detalles, este Superman de Mega Drive está un poco por debajo del nivel de su protagonista.

CRASH DUMMIES



La velocidad excesiva siempre es peligrosa, aún cuando lo que conduzcas sea un coche de videojuego. Seguramente, los que mejor conozcan ese riesgo sean los dummies, esos muñecos con forma humana que se emplean para experimentar las consecuencias de un posible accidente antes de sacar un coche a la venta. Sin embargo, a dos de ellos, Spin y Slick, no les reconocían la importancia del trabajo que realizaban, y han tenido que aceptar unos arriesgados trabajos que les han ofrecido los de Acclaim para ganar un dinerillo extra en una semana.

Durante cinco días (correspondientes a las cinco fases del juego), tendrán que llenarse el cuerpo de moratones a base de golpes, caídas o espectaculares choques. Aquí es donde reside la principal originalidad de este juego, ya que en muchos casos tu objetivo es arremeter y golpearte contra la mayor cantidad de objetos que puedas, y no evitarlos como ocurre normalmente.

Conforme avance la semana y

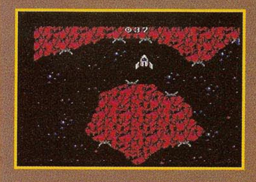
La Seguridad Ante Todo

Las pruebas de los dummies son realmente duras. Pero ¡todo sea por la seguridad de los ciudadanos!

PRIMER CONTACTO

El primer trabajo que tendrá que asumir tu dummy es el de especialista. Deberá lanzarse desde lo alto de un edificio y atravesar todos los toldos que pueda en el menor tiempo posible. Para que no rebote en ellos, pulsa el mando hacia abajo y caerá en picado (¡ojo, también aumentará su velocidad!). Si tienes la suficiente puntería y logras caer en la diana de abajo, no tendrás problemas para pasar a la siguiente fase, aunque seguramente lo harás con unas cuantas magulladuras...

Acclaim • Acción • Megas: 2 • Jugadores: 1 o 2 • Niveles dif.: 1 • Continuaciones: 0 • Fases: 5

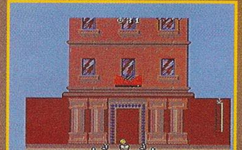








Más te vale que seas aficionado al esquí porque a tus amigos les ha dado por probar pistas.



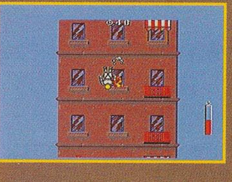
La calidad de los gráficos es muy irregulares. Algunos están tan logrados como éste del edificio.

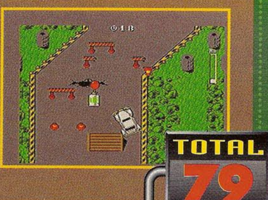
vayan cambiando de trabajo (especialistas que se tiran de un edificio, primero, y luego probadores de parachoques, de pista de esquí, controladores de calidad en una fábrica de explosivos, guías de misiles dirigidos, etcétera), irá aumentando el nivel de dificultad de forma progresiva.

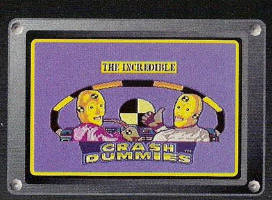
Como cabía esperar de maniquíes que tienen trabajos así, su carácter es algo masoquista, pues de otra forma no se explica que al pasar el último día vuelvan al principio con un nivel de dificultad mayor.

¡Nooo! No desconfíes de la imprudencia de estos simpáticos muchachotes, pues no olvides que durante mucho tiempo sirvieron de apoyo a una campaña de concienciación ciudadana en favor del uso del cinturón de seguridad entre los conductores estadounidenses.

Después de visto este juego, parece claro el mensaje que nos dan sobre la importancia del uso del cinturón. Sin embargo, nosotros que somos muy listos, hemos captado otro. Y es que la seguridad y la prudencia en la carretera no está reñida con la diversión, y te podemos asegurar que lo han conseguido.







Gráficos (1–10)

Irregulares. Combina fases logradas, como la del edificio, con otras un poco flojas, por ejemplo, la fábrica de explosivos.

Movimiento (1–10)

Fáciles de manejar. Los más impacientes pueden encontrar dificultades al llegar al día de los misiles dirigidos.

Sonido (1–10)

Melodía marchosilla, pero un tanto monótona.

Jugabilidad (1–10)

Un cartucho bastante jugable, sin salir de los límites de su sencillez.

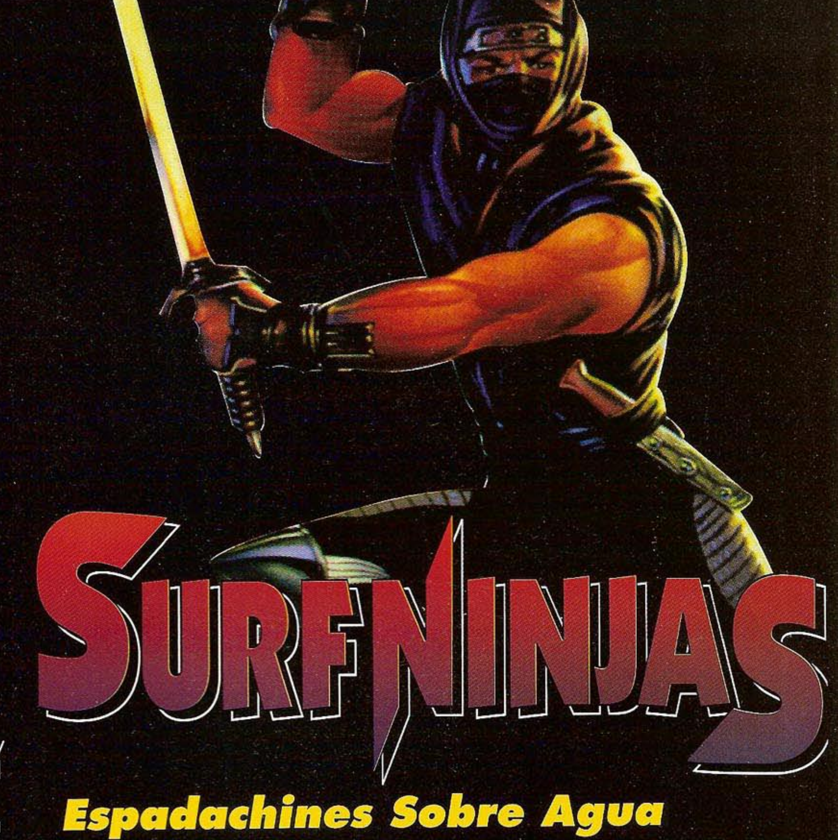
OPINION

Si lo que te gusta es la acción, los saltos mortales, las colisiones o cualquier otro tipo de perrería que se te ocurra, todo eso y mucho más lo encontrarás en este cartucho.

Ese es su principal valor, la intensidad y el humor con que se desarrollan las diferentes fases. Sin embargo, cojea un poco en otros aspectos. El primero de ellos es el desarrollo, -un poco simple para lo que se estila en nuestros días-, y, el segundo, los gráficos, sin ninguna espectacularidad ni efectos especiales destacables. Sin embargo, en general resulta un cartucho simpáitco.

Un juego original en su concepciión pero un poco simple en su desarrollo. Bastante entretenidillo.

TOTAL 79



Surf Ninjas

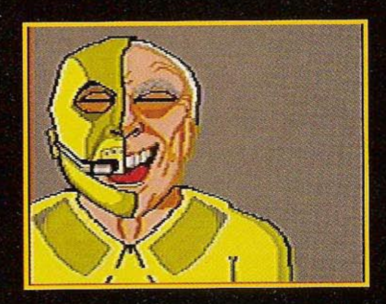
Espadachines Sobre Agua

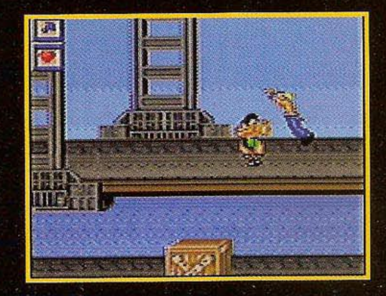
Desde hace veinte años, las noches del General Chi son una sombra oscura llena de las más terribles pesadillas. Su sangrienta ambición de juventud le llevó a perpetrar el asesinato de su mejor amigo el Rey Nolds. Pero no fue este crimen lo que le quitó el sueño, sino el miedo a que los dos hijos del monarca guerrero siguieran vivos tras escapar a los EE.UU. Cada amanecer, partía de Palacio un esbirro para descubrir el paradero de Cheiw y Adams.

La búsqueda, al final, acaba por tener éxito y Adams ha sido localizado en una isla del Pacífico. Gracias a sus poderes extrasensoriales, Cheiw tiene conocimiento del peligro que corre su hermano y parte inmediatamente en su ayuda. Pero la calculadora mente de Chi ha previsto esta circunstancia y ha mandado a sus tropas a impedir el encuentro de Cheiw y Adams.

En este punto comienza la aventura "Surf Ninja", un juego de plataformas



















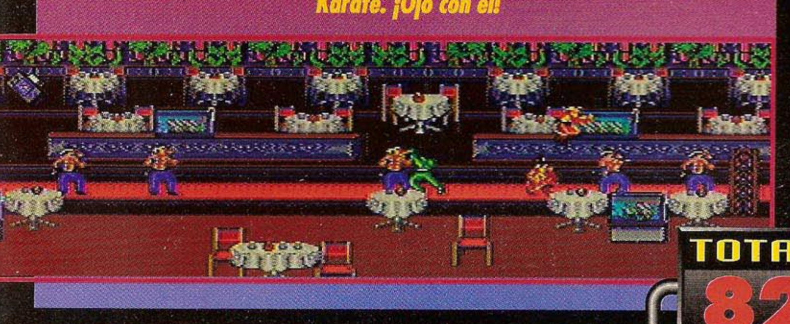
en el que podrás demostrar tus habilidades luchadoras como ninja. Tus enemigos serán experimentados guerreros, ratas gigantes de los puertos, cormoranes desdentados o fosos llenos de pinchos. Pero si algo debes vigilar es la recolección de items portadores de armas y energía situados en cualquiera de las diferentes plataformas. Al final de cada pantalla te esperará un enemigo final, un hombre de confianza de Chi. En definitiva, se trata de un juego que consta de unos escenarios de vivos colores y un protagonista, cuyos movimientos y golpes son variadísimos, súper rápidos y fáciles de realizar. La música y los efectos sonoros mantienen el tipo de este gran juego pletórico de acción.

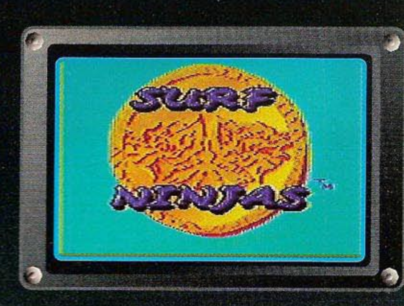




PRIMER CONTACTO

Nuestra aventura Ninja comienza en los lujosos salones del restaurante Palace. En este local encontrarás pocos platos de tu gusto porque los hombres del General Chi están esperandote para acabar contigo. Tus primeros enemigos serán unos Ninjas verdes bastante fáciles de eliminar. Los Ninjas rojos son igualmente ágiles y un poco más duros de roer, pero no deben plantearte serias dificultades. Al final de esta corta fase nos veremos las caras con uno de los hombrecillos de General Chi, un ser de oscuro pelaje y estrafalaria indumentaria, extremadamente rápido y certero con sus golpes de Kárate. ¡Ojo con él!





Gráficos (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Escenarios genuinamente americanos, a todo color y con abundantes dosis de detalles.

Movimiento (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Golpes y llaves de lujo por su rapidez, sencillez en la ejecución y definición. Muy buenos.

Sonido (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Música marchosa para acompañar la acción de nuestros Ninjas surferos.

Jugabilidad (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

La manejabilidad de nuestro guerrero y la sencillez estructural te proporcionan la llave del juego total.

OPINION

La invasión Ninja cuenta con un nuevo y divertido juego de plataformas. En «Surf Ninjas» destacan con luz propia sobre el resto de sus virtudes, la precisión, sencillez y belleza de los golpes, mejores incluso que en algunos cartuchos de Mega Drive o Master. El resto de los elementos, como la realización técnica de gráficos o los efectos sonoros y música cumplen con creces y elevan aún más el valor de este cartucho tremendamente jugable y entretenido. Un título indispensable para tu colección.

TOTAL 82

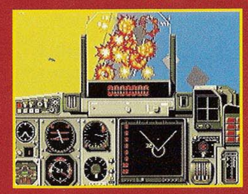
Comienza el verano con un juego playero. Los ninjas surferos serán la sensación durante los días de calor.

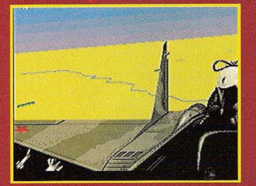


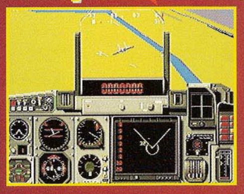
MIG-29

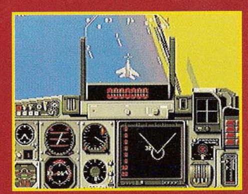
El Vuelo del Halcón Rojo

Durante décadas cuando un piloto occidental mencionaba la palabra "MiG", un escalofrío recorría sus curtidas espaldas. Entorno a este avión de combate de fabricación soviética existía una auténtica leyenda y un respeto que no diremos que fuera infundado, pero sí producto de una falta de conocimiento. Pasaron los años y



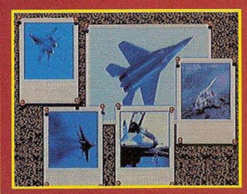


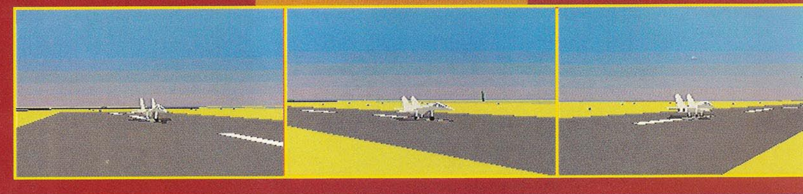




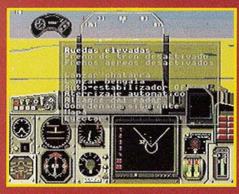


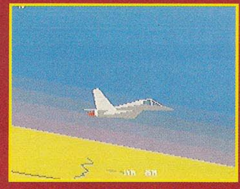
Para llevar a cabo el despegue, nada más sensato que seguir al pie de la letra las instrucciones de la pantalla. En cuanto guardes el tren de aterrizaje, presta especial atención a las indicaciones de tus radares porque los primeros objetivos están mucho más cerca de lo que te gustaría. ¡Acaba la simulación y comienza la acción!





Domark • Simulador • Megas:8 • Jugadores: 1 • Niveles dif.:1 • Continuac.: Password • Fases:5





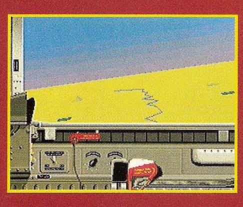
Cualquier despiste puede costarte un disgusto. Atento, pues, a los datos (en castellano, ¡bien!), que te ofrece el panel de control. Pueden resultar vitales.

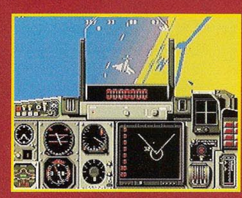
los míticos MiG-21 fueron sustituidos por el Mikoyan MiG-23, después por los MiG-27 Flogger, más tarde llegaron los Mikoyan MiG-25 Foxbat, los MiG-31 Foxhound y, por último, el fantástico Mikoyan MiG-29 Fulcrum.

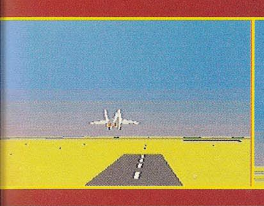
Este súper-aparato es el protagonista de este simulador creado por la compañía Domark para Sega. A los mandos de un manejable MiG-29 deberás completar cinco complejas campañas a las que se accede por puntuaciones. A la posibilidad de ver desde el cuadro de mandos de tu simulador, se suma ahora la facultad de observar el aparato desde el exterior, desde la parte posterior o delantera, desde la torre de control, desde los misiles y desde ambos lados.

El armamento es toda una garantía: juego de ametralladoras, misiles AA-8, AA-7, AS-8 y AS-7, y, por si fuera poco, tu equipamiento se completa con un conjunto de accesorios representados en el panel de mando y un sofisticado sistema de radar apoyado en láser.

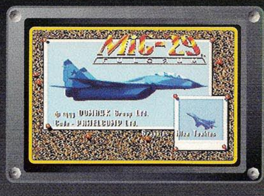
Aunque el juego requiere un paso obligatorio por la modalidad de entrenamiento, es bastante entretenido y sencillo de manejar. Los gráficos están bastante conseguidos como también lo están los efectos sonoros provocados por las explosiones y por el propio aparato. Los aficionados a los simuladores bélicos encontrarán en este juego la posibilidad de demostrar todas sus habilidades.











1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Gráficos

Todo lo referente al avión una maravilla, pero quizás los paisajes desmerezcan un poco el conjunto.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Movimiento

Muy logrados los movimientos del aparato en cualquiera de sus perspectivas.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Sonido

Buenas explosiones y reproducciones sonoras de los ruidos propios de un avión de combate.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Jugabilidad

Tras pasar un período de aprendizaje, no tendrás muchos problemas para dominar el simulador.

OPINION

En muchas ocasiones los simuladores aéreos son un conjunto de indicadores que planean sobre un paisaje monótono y confuso y que necesitan de muchas horas de aprendizaje y una buena dosis de paciencia.

Este, por suerte, no es el caso del «MiG-29» de Domark. En esta ocasión se nos ofrecen diferentes perspectivas desde las que vivir la acción y los indicadores son bastante controlables y claros. El realismo de este simulador, la realización de los gráficos, su manejabilidad y rapidez de respuesta en el control son aciertos que mantienen un alto nivel de jugabilidad.

Imprescindible para los amantes de los simuladores y muy recomendable para los que quieran iniciarse en este tipo de juegos.

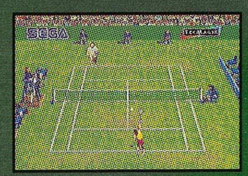
TOTAL 81

A Golpe de Raqueta

ANDRE AGASSI TENIS

Apenas le han bastado cinco años a este excéntrico jugador americano para auparse a las primeras posiciones del ranking del tenis mundial. Andrea Agassi ha demostrado sobradamente su calidad a aquellos que criticaban sus peculiares vestimentas o sus simpáticas ocurrencias con varios triunfos en los Torneos más importantes del Slam. Ya nadie duda de su validez y sus admiradores se multiplican como hongos allí por donde pisa.

Ahora la compañía Tecmagik nos presenta este cartucho de tenis en el que podrás disfrutar de varias modalidades de juego, tales como practicar con la máquina lanza-pelotas, participar en torneos clásicos





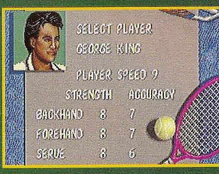


AGASSI WINS
GRASS COURT MATCH 1

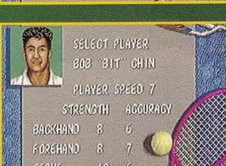
SET	1	2	3	
ARK	0	0		$4320
AGASSI	6	6		$25150

En esta singular pantalla te ofrecemos una sesión de entrenamiento con la máquina lanza-pelotas. Aunque algún movimiento se nos haya quedado en el tintero, este es el repertorio de golpes y posturitas que ejecuta nuestro tenista. En este modo deberás pasar un buen rato porque, luego, en competición, ganar un punto te costará dios y ayuda. La clave está en la distancia... y en horas de práctica.

Tenmagik • Deportivo • Megas: 8 • Jugadores: 1 ó 2 • N.dif.: 1 • Cont.: Infinitas • Fases: Torneo







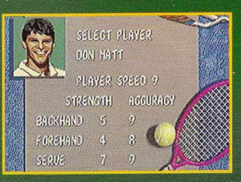


y en torneos skins. Este último tipo de torneo tiene como particularidad que cada uno de los golpes vale una cantidad de dinero y, al terminar el punto, la cantidad acumulada es para el ganador. Los participantes de esta competición son ocho, seis hombres y dos mujeres y, por supuesto, Agassi es la estrella. En las cuatro superficies clásicas podrán pelotear uno o dos jugadores simultáneos, en el mismo bando o enfrentados, en parejas masculinas, mixtas o femeninas.

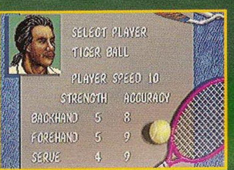
El juego ofrece unos buenos gráficos, pero plantea una serie de problemas importantes a la hora de golpear, ya que los programadores han incluido un sistema de selección automática del golpe que, en la mayoría de los casos, llega a confundirte. Acostumbrados a juegos anteriores de tenis donde uno elige el golpe a ejecutar, este cartucho resulta especialmente difícil y poco manejable.

En el futuro quizás se arreglen estos pequeños inconvenientes y tengamos a este Andrea Agassi entre los mejores cartuchos de tenis.

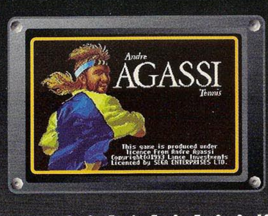
Hoy por hoy, no.











1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Gráficos

La perspectiva del campo es la idónea y los gráficos son de los más completos en tenis para Mega Drive.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Movimiento

Aunque son rápidos y están bien representados, resultan incontrolables.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Sonido

Sin duda de lo mejor de juego. Voces digitalizadas y rugidos del sufrido público.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Jugabilidad

Reservado para Cabezas de Serie. Aficionados abstenerse.

OPINION

El principal defecto de este cartucho es su jugabilidad porque, -a pesar de que sigas las recomendaciones de los progamadores y te trabajes el modo de entrenamiento-, el control de los golpes y movimientos te va a resultar realmente complicado.

Ganar un punto es un logro y ganar un juego, motivo de fiesta en toda la casa.

Por lo demás, los sonidos y gráficos están bastante logrados y algunas de las modalidades, como la de Skins, son realmente curiosas. Pero en su conjunto, duro, muy duro de pelar.

TOTAL 69

Bien realizado a nivel técnico, pero conseguir una victoria resulta toda una proeza. Sólo para profesionales.

Novedades Mega Drive

El Águila de Acero

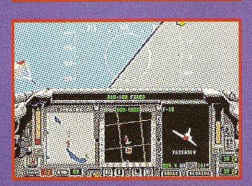
F-15

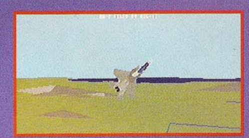
STRIKE EAGLE II

La nueva generación de simuladores parece dispuesta a dejar de ser un producto exclusivo para iniciados o, en el mejor de los casos, para minorías. A aquellos primeros cartuchos caracterizados por una alta dificultad y complejidad en el dominio del aparato, les suceden simuladores como el «F-15 II», cuya principal virtud es la jugabilidad. Iniciarse en este juego como en otros muchos requiere algo de paciencia y atención, pero, con el apoyo del piloto automático, mapas y otras ayudas muy sencillas, su control es un hecho.

A la capacidad de visión desde el interior de la cabina de los simuladores tradicionales, la compañía MicroProse ha querido sumar diferentes planos tomados desde el exterior: frontal, lateral izquierda, lateral derecha y trasera.



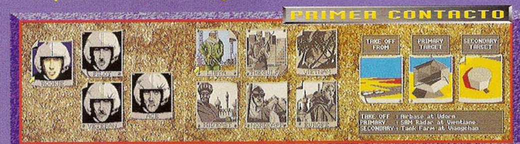




Disfruta a tope del espectáculo de una campaña aérea pilotando un arma perfecta: el F-15 Strike Eagle.

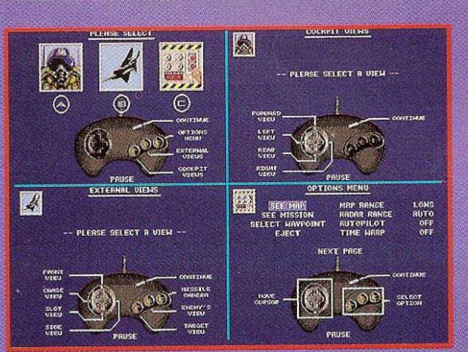


En el cuadro de misiones encontrarás toda la información necesaria para lograr tu objetivo.



Antes de ponerte a disparar, deberás elegir el grado de dificultad, y lo más lógico es empezar por el del novato. Tras elegir uno de los seis escenarios donde luchar, sólo resta estudiar las misiones... ¡Buena suerte, piloto!

MicroProse • Simulador • Megas: 8 • Jugadores: 1 • Niveles dif.: 4 • Continuaciones: 3 • Fases: 6



Opciones

Aquí tienes todas las posibilidades del manejo de este fantástico simulador: Arriba a la izquierda, el menú principal, arriba a la derecha, visiones interiores de la acción. Abajo a la izquierda, las tomas exteriores. Y, por último, abajo a la derecha, mapas, piloto automático, visores, botón de ejección, misiones, armas, radares... ¡Toda una pasada!





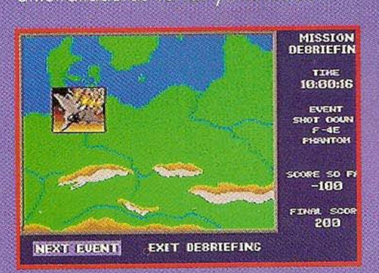


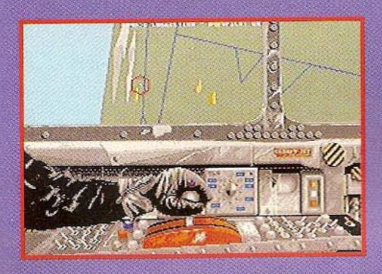
También existen tres tomas interiores que te muestran a tu copiloto y los límites de tu simulador.

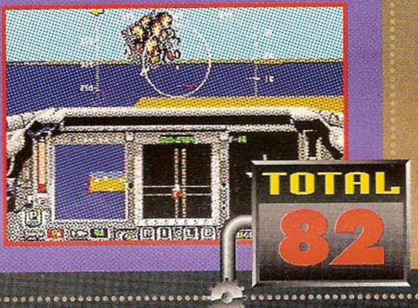
Seis empresas te esperan por cada uno de los cuatro niveles de dificultad. Vietnam, Golfo, Oriente Medio, Europa, Libia y Campaña del Norte son las peligrosísimas zonas donde debes ir a poner orden.

Las armas hay que seleccionarlas durante la acción y básicamente son ametralladoras varias y misiles de distintos tipos.

Los gráficos son de buena calidad aunque pequen, a veces, de cierta monotonía. Por otro lado, lo más logrado es el aspecto sonoro y la rapidez de movimientos del aparato, que mantienen el tono de calidad de este magnífico cartucho. En definitiva, tienes ante ti la posibilidad de disfrutar con uno de los mejores simuladores que se pueden encontrar para Mega Drive.









Gráficos

De los mejores vistos en juegos de simulación, pero en algunas fases el color puede parecer algo monótono.

Movimiento

Muy veloz, el simulador responde con prontitud y transmite verdadera sensación de vértigo. Muy manejable.

Sonido

Variadas y excelentes melodías que consiguen que la acción aumente varios enteros.

Jugabilidad

Acostumbrados a los antiguos simuladores... ¡una auténtica delicia!

OPINION

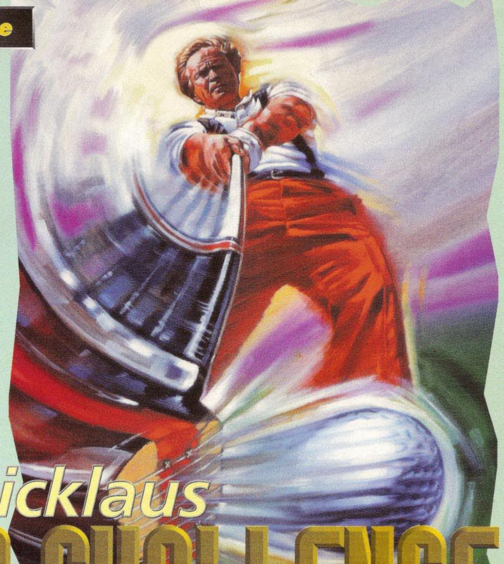
En los últimos meses estamos recibiendo una auténtica avalancha de simuladores para consolas y, en la mayoría de los casos, las conversiones han sido bastante flojas.

Sin embargo, este «F-15 II» nos ha sorprendido gratamente. La calidad de los gráficos y movimientos superan lo visto hasta ahora en cuanto a simuladores se refierey, además, aporta un detalle de gran interés: frente a la monotonía y complejidad de los simuladores convencionales, este cartucho ha sabido conjugar la diversión con una jugabilidad de película.

Y eso es todo un acierto.

Si estabas esperando un buen simulador de vuelo, lleno de acción, divertido y manejable, tu tiempo de espera ha concluido.

TOTAL 82



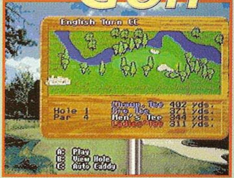
Hablar de Jack Nicklaus es hablar de una de las leyendas vivas del golf. Su melena rubia y su imperturbable sonrisa han estado presentes en casi todos los grandes torneos del mundo y pocos trofeos han escapado a las vitrinas de este genial golfista.

Ahora Accolade nos presenta este simulador supervisado directamente por el veterano campeón Jack Nicklaus, conocido también como El Oso Dorado.

Como cualquier juego con grandes pretensiones, presenta algunas novedades que resultan bastante interesantes . Por ejemplo, las imágenes digitalizadas de los jugadores aportan a sus movimientos todo el realismo que la nueva generación de simuladores estaba reclamando. Igualmente se ha pretendido lograr la mayor aproximación posible a los sonidos reales,lo cual se ha conseguido con efectos como pueden ser el de la bola al caer al agua o al golpear la hierba.

Jack Nicklaus POWER CHALLENGE Golf

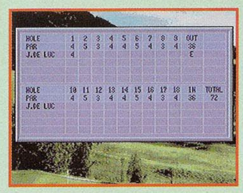
"El Oso Dorado" Golpea de Nuevo



PRIMER CONTACTO

Para tranquilizarte te diremos que la dificultad no está en golpear a la bola, sino en la potencia y dirección que le imprimas a tu lanzamiento.
Las habilidades necesarias para su dominio son la precisión a la hora de parar el indicador en el punto óptimo de dirección y en el cálculo de la fuerza según las características del palo.
Todo esto, sin embargo, es tan sólo cuestión de práctica.
De momento disfruta con la perfección de los movimientos en este estudio pormenorizado de la salida de un hoyo.

Accolade • Deportivo • Megas:8 • Jugadores:4 • Niveles dif.:3 • Cont.:Infinitas • Fases: Torneo









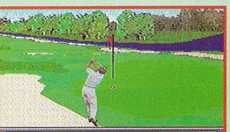
El juego cuenta con las modalidades de entrenamiento, skin o enfrentamiento entre dos, tres o cuatro jugadores, en los que está en juego una importante cantidad de dinero.

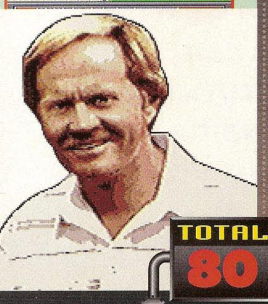
Además existe la posibilidad de crear tus propios jugadores, de guardar los resultados acumulados torneo tras torneo, repetir las jugadas, medir las distancias y cambiar el ángulo de visión.

Aunque en un principio pueda parecer un tanto incontrolable el manejo de la Barra de Potencia y Dirección, poco a poco te irás haciendo con su dominio.

En definitiva, este es un buen simulador golfístico con un elevado nivel de dificultad, ideal para los ya iniciados.









1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Gráficos

Las molestas interrupciones al mover la mirilla restan brillantez a unos gráficos de gran nivel.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Movimiento

Las digitalizaciones te acercan un poco más a la realidad virtual. Excelentes.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Sonido

Los efectos sonoros de la bola al ser golpeada o los gritos del público están bastante conseguidos.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Jugabilidad

Su control lleva algo de tiempo. Todo depende de tu precisión a la hora de calcular en la Barra de Poder.

OPINION

Nos encontramos ante un buen simulador de golf que, además, presenta interesantes innovaciones técnicas, como pueden ser la inclusión de imágenes y sonidos digitalizados que consiguen aumentar considerablemente su nivel de calidad.

Quizás lo único achacable a este juego sean las molestas interrupciones que se producen al cambiar la mira o el que el control de las barras de fuerza y velocidad no resulta excesivamente sencillo, pero por lo demás, Jack Nicklaus ha encontrado un simulador a la altura de lo que le corresponde.

TOTAL 80

Buena jugabilidad, buenas digitalizaciones de gráficos y sonidos, realismo, espectacularidad... Bastante bueno.

LO + *más* SEGA

Está claro. Los calores del verano afectan hasta a los cartuchos. Por eso el mes no se presenta demasiado animado, aunque también es verdad que ha aparecido algún cartucho que otro al que no conviene perder de vista. Por ejemplo, en Mega Drive hace una aparición bastante potente Jungle Strike, un jueguazo que va a dar "mucha guerra". Ah, y en este formato no nos olvidamos de Golden Axe III, un clásico de lucha quye vuelve con energías renovadas. Por último, dos nuevos jueguecillos bastante interesantes para Master System y Game Gear, Wolfchild y Surf Ninjas, dos títulos refrescante y aconsejables para estas tórridas vacaciones que estamos "sufriendo".

Los números que aparecen entre paréntesis se refieren a la posición ocupada por ese juego durante el mes anterior. (•): Repite posición. N: Nueva entrada

MASTER SYSTEM

1	(•)	SONIC 2
2	(•)	MICKEY MOUSE 2
3	(4)	GLOBAL GLADIATORS
4	(3)	CASTLE OF ILLUSION
5	(•)	THE FLASH
6	(N)	WOLFCHILD
7	(6)	STREETS OF RAGE
8	(7)	RAINBOW ISLANDS
9	(•)	ALIEN 3
10	(•)	TOM Y JERRY

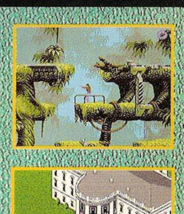






MEGA DRIVE

1	(•)	FLASHBACK
2	(•)	SONIC 2
3	(N)	JUNGLE STRIKE
4	(•)	TINY TOON
5	(4)	COOL SPOOT
6	(•)	X RANGE
7	(N)	GOLDEN AXE 3
8	(5)	DINOSAURS FOR HIRE
9	(•)	GLOBAL GLADIATORS
10	(8)	FATAL FURY

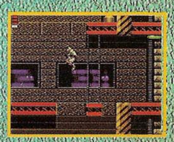






GAME GEAR

1	(•)	SONIC 2
2	(•)	SHINOBI 2
3	(4)	GLOBAL GLADIATORS
4	(3)	DOUBLE DRAGON
5	(•)	TENGEN WORLD
6	(•)	BATTLETOADS
7	(N)	SURF NINJAS
8	(10)	KRUSTY'S FUN HOUSE
9	(8)	STREETS OF RAGE
10	(9)	ALIEN 3







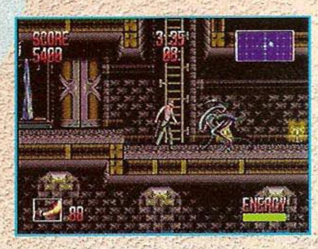
TRUCOS

Mega Drive

ALIEN 3

Esta maldita plaga de aliens no podrá contigo si al comenzar a jugar en el segundo nivel disparas al primer alien que se te acerque, entonces realiza un **salto hacia la parte superior izquierda** y atraviesa la pared. Accederás a una **pantalla secreta** repleta de sorpresas.

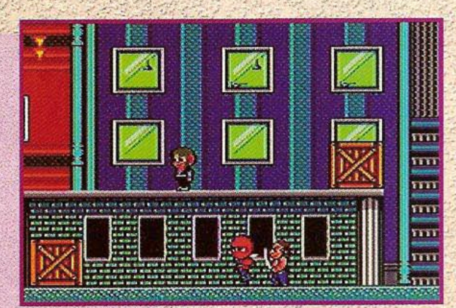


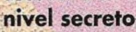




ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD

Para obtener una gran cantidad de **monedas extras,** mata al primer pulpo que se te aparezca, **golpeándole en sus tentáculos,** entonces introdúcete en lo que quede de su cuerpo para acceder a un **nivel secreto** con montañas de monedas.





Game Gear

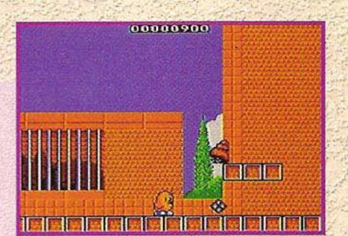
SHINOBI

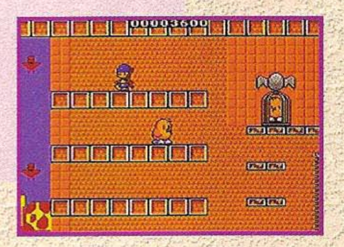
En este fantástico juego existe una opción que te permite **escuchar todas las melodías** del programa.
Para vivir al máximo la emoción del juego, sólo tienes que pulsar **ARRIBA y START** en la pantalla de presentación.

NEW ZEALAND STORY

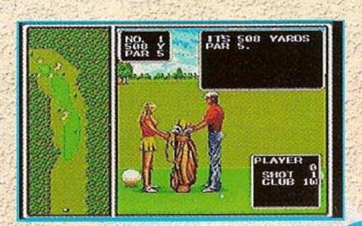


En el primer nivel muévete al lado izquierdo de las series de plataformas justo antes del kiwi prisionero. Mira a la izquierda, salta **encima de la mancha** y dispara. Después de cinco disparos aparecerá un **hoyo negro,** por el que serás transportado al **nivel 1-4.**





ARNOLD PALMER TOURNAMENT GOLF



Mega Drive

Si quieres emular al mismísimo Ballesteros introduce este código:
0MHE2VfC4gVUraoUjdqKUD6vygcUAAur-bgv
Entonces empezarás a jugar en el último nivel con una gran cantidad de dinero.



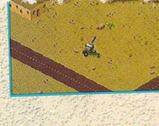
En el juego existe una versión de Fantasy Zone. Para jugar en ella sólo tienes que hacer más de 100 golpes en un hoyo y pulsar **A,B,C y ARRIBA.**

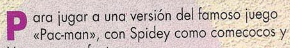
DESERT STRIKE





Cuando salga la presentación del juego, aparezcan en la pantalla las palabaras **"DESERT STRIKE"**, y salga volando el helicóptero Apache, puedes disparar los hellfires pulsando el **botón A.**
Si te parecen pocas las tres vidas con que comienzas a jugar, introduce el password **TQQQLOM** y jugarás con **cinco vidas.** Con el password **BQQQAEZ** comenzarás con **¡10 vidas!**



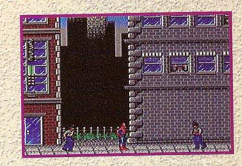


SPIDERMAN

Master System

Para jugar a una versión del famoso juego «Pac-man», con Spidey como comecocos y Venom como fantasma, empieza a jugar una partida en el **modo Nightmare.** Cuando llegues al **nivel Electro** y hayas recogido la **llave,** tírala al lado izquierdo de la pantalla. Entonces deberás ver una pequeña **Game Gear** en la parte de abajo. Lánzate a por ella y regresa a la **habitación de Peter,** entonces tendrás una opción para empezar a jugar en este juego oculto.



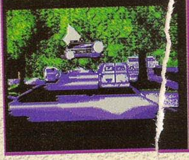


REGRESO AL FUTURO 2

Master System

Si tú y Marty todavía estáis en el nivel **1**, prueba a usar esta secuencia para escapar:
Pulsa **Pause, Arriba y Abajo** y conseguirás pasar al siguiente nivel.





THE INMORTAL

Mega Drive



Sigue estos consejos del gran druida para llevar a buen fin tu misión:
En el **nivel 4** coloca un anillo en cada hoyo y entonces empieza a dar vueltas en la dirección de las manecillas del reloj hasta que aparezca **la salida.**
En la habitación con los **tres pentagramas** coloca una gema en el hoyo derecho del primer pentagrama, otra en el hoyo izquierdo del segundo pentagrama y, por último, pon una gema en el centro del siguiente pentagrama.

TRUCOS

WIMBLEDON

Master System

Esta vez sí que vas a ganar el campeonato con la ayuda de este código: **IKM JKI POC**, que te permite jugar con la máxima velocidad, habilidad y potencia a la hora de golpear las pelotas que te envía el contrario.



LHX ATTACK CHOPPER



Aquí tienes los códigos para jugar en las diez primeras fases del nivel **Very Hard.**

Majesti Twelve-**CBAAAEC**
Reindeer Flotilla-**CBCAQHC**
Rainbow **Well-CBCAAVA**
Lobster Quadrille-**CBCAQXA**
Desert Two-**CBCEBFE**
Anterior Nova-**CBCAIEC**
Phoenix-**CBCAYGC**
Chess-**CBCAIUA**
Hen House-**CBCEYWC**
Flaming Arrow-**CBCEJEE**



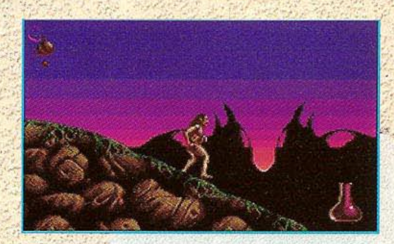
FATAL FURY



Aunque hayas perdido un combate, no te desanimes. Cuando estés en la pantalla en la que puedes elegir entre **continuar o morir,** mantén apretados los botones **A, B y C,** y el mando hacia **arriba.**

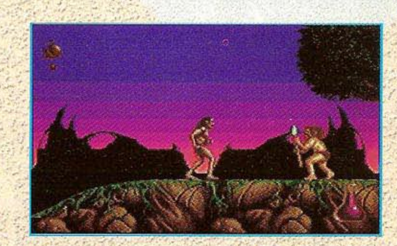
Con esta simple operación, podrás aumentar tus "Continue" hasta el máximo.

SHADOW OF THE BEAST





Introduce tu nombre como **ZQX** y deja presionadas al mismo tiempo las teclas **A, B, C** y **START** hasta que empieces a jugar con **vidas infinitas.**

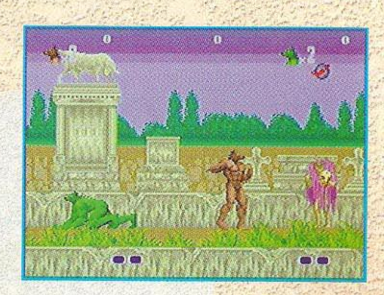


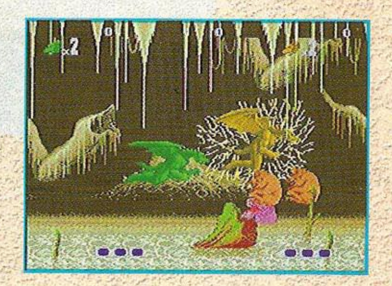
ALTERED BEAST



Cuando hayas terminado un partida, pulsa la tecla **A y Start** para conseguir "continues" infinitos.

Si durante la partida presionas las teclas **A,B,C, Start, Abajo e Izquierda,** te podrás transformar en el animal que quieras en cualquier nivel.







SUPER MONACO GP

Si no logras hacer grandes avances en este juego utiliza estos códigos que te permiten empezar a jugar en un nivel comprendido entre el **5 y el 9**

CARRERA 5-WEST GERMANY: 0P9H B533 6000 L000 0000 7123 4567 0PAB C8DE F000 0000 0001 0000 0000 4200 ACF9

CARRERA 6-USA: 0VCH D633 F000 P000 000K N123 4L67 0PAB C8DE F000 0000 0000 0000 0000 5200 B09D

CARRERA 7-CANADA: 05GH F733 O000 S000 000K N123 4L67 0PAB C8DE F800 0000 0000 0000 0000 6100 F7BA

CARRERA 8-GREAT BRITAIN: 0BHL HR33 7005 0000 000R K123 4067 59AC R8DE F800 0080 0000 0000 0000 7200 41D1

CARRERA 9-ITALIA: 0HLM K433 9005 0000 000G KH23 4067 59AC R8DE F808 0080 0000 0000 0000 8200 5D53

KID CHAMELEON



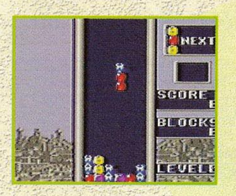
Mega Drive

Al final del nivel **BLUE LAKE WOODS,** no toques la bandera, sube encima del último bloque, y entonces presiona la diagonal **Abajo-Derecha,** mientras pulsas el botón de **Salto y Special**. Te trasladarás automáticamente hasta el último jefe.



COLUMNS

Game Gear



Ve al **modo Flash** y selecciona un bloque alto de nueve. Después de haber elegido el nivel de dificultad, empieza a jugar y, cuando termines el juego, aparecerá **otro final** diferente del normal.

Mega Drive

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Ahí va una de selección de niveles para las tortugas devorapizzas más cachondas del mundo de la Mega Drive: Cuando aparezca el logotipo de KONAMI, presiona **C, B, B, A, A, A, B, C.** A continuación, cuando salga la pantalla de presentación, presiona **A, B, B, C, C, C, B, A.** ¡Ya puedes elegir el nivel que desees!.





Game Gear

WONDER BOY

No hay enemigo que se resista a nuestro chico maravilloso. Si deseas elegir el nivel inicial, toma nota: Pulsa **Abajo y Start** en la pantalla de presentación, después presiona **Arriba** para escoger el nivel donde quieres comenzar a jugar. Fácil, ¿no?

TRUCOS

KRUSTY'S FUN HOUSE



Krusty, el héroe favorito de Bart Simpson, no consigue detener la invasión de ratas que sufre su casa de la diversión. Por si le puede servir de ayuda, toma nota de estos códigos de fase de la Game Gear:

-Fase 2: SELMA
-Fase 3: SCRATCHY

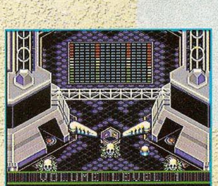


CRUE BALL

Mega Drive

La sensacional banda sonora de este juego te dará, además, la posibilidad de plantarte en el nivel que quieras. Basta con que vayas a la **MUSIC DEMO,** selecciones el **nivel de música 6** y presiones los botones **A, C, A, y B,** por ese orden. Vuelve a la pantalla de presentación y comienza el juego. Cuando aparezca la pantalla de nivel, mantén el mando presionado **hacia arriba** y ve apretando el **Botón B.** Verás que el nivel aumenta hasta situarse donde tú lo prefieras.

Si optas por descender niveles, lo único que debes hacer es presionar el mando hacia abajo en vez de hacia arriba.





ANOTHER WORLD



Ahí van los códigos de las fases **5 a la 15,** por si quieres que Lester Chaykin descubra nuevos mundos en su alucinante viaje:



-Fase 5. Código XDDJ
-Fase 6. Código FXLC
-Fase 7. Código KRFK
-Fase 8. Código KLFB
-Fase 9. Código DDRX
-Fase 10. Código HRTB
-Fase 11. Código BRTD
-Fase 12. Código TFBB
-Fase 13. Código TXHF
-Fase 14. Código CKJL
-Fase 15. Código LFCK

TERMINATOR

La existencia de la raza humana está amenazada en la pantalla de tu Game Gear, así que este truco para seleccionar el nivel en el que empezar quizá sea tremendamente importante.



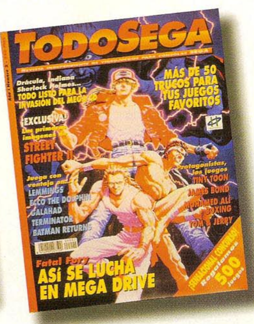
Cuando te encuentres en la pantalla principal, mantén apretado el **Botón B** y luego presiona el **Botón A.** ¿Se te ha oscurecido la pantalla? No te preocupes; mientras está negra, presiona el mando en las siguientes direcciones: **Izquierda, izquierda, arriba, arriba, derecha, derecha, abajo, abajo.** Si todo ha salido bien, aparecerán dos ceros en la pantalla. Ahora cuando puedes seleccionar tu nivel, presionando izquierda o derecha en el mando.

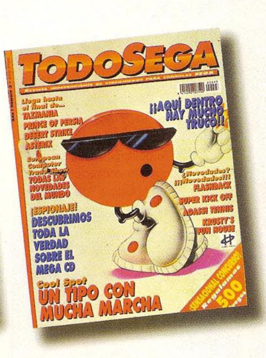
Game Gear



DEMUESTRA QUE TIENES VISIÓN DE FUTURO Y CONSIGUE LOS NÚMEROS ATRASADOS



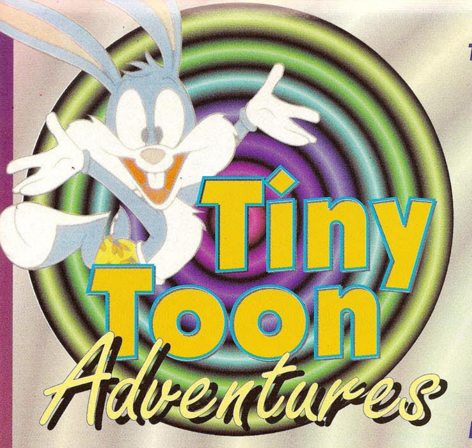






Porque si te falta algún ejemplar de TODOSEGA, aún estás a tiempo de completar la colección de tu revista favorita. Pero no dejes pasar el tiempo... ¡podrían agotarse para siempre!

Llámanos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 (desde las nueve de la mañana hasta las dos y media, y desde las cuatro hasta las seis y media de la tarde) y te los enviaremos por correo para que puedas disfrutar a tope de tus juegos favoritos.



Todos los amigos de Buster Bunny han sido secuestrados, y el pequeño conejo está tan preocupado por ellos que no puede esperar ni un minuto más. Nuestro pequeño héroe comienza de esta forma una aventurra en la que tendrá que atravesar multitud de niveles repletos de peligros y antipáticos enemigos. ¿Te apetece ayudar a nuestro entrañable amigo a solucionar este problema de una vesz por todas?

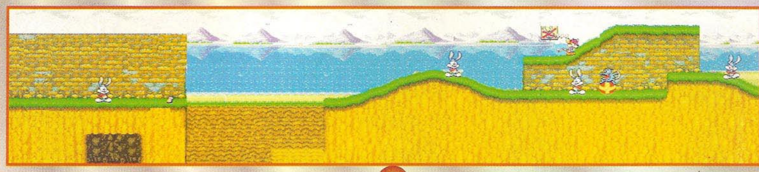
NIVEL 1

Debido a su baja dificultad, este nivel se podría considerar como de **entrenamiento.** Muévete todo el rato hacia **la derecha** donde al final te estará esperando **Gogo Dodo** para enviarte al siguiente nivel. También puedes ir por las plataformas donde encontrarás gran cantidad de objetos y zanahorias. Cuando veas las **arenas movedizas, déjate caer** y, a la izquierda del túnel, encontrarás una **habitación secreta con una vida extra. La salida del túnel está a la derecha**, donde hay un muelle que te impulsará a la superficie.



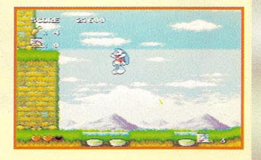






NIVEL 2

Nada más comenzar procura **no caerte por los precipicios,** pues te costará una vida. Una vez en la segunda plataforma, tírate a la derecha y **encontrarás otra vida extra.** Sal a la superficie y sigue tu camino a **la derecha**. Si continúas por los bloques de ladrillo que hay en el cielo podrás acceder a **un corazón** si-



tuado en la plataforma del final. **Sigue a la derecha** y tírate al precipicio. **Sube al bloque de ladrillos** que veas y salta sobre el muro de la izquierda que irá a parar a un **pasadizo secreto.** Ve a **la izquierda,** encontrarás **otra habitación con un corazón.** Sitúate en el extremo del muro y salta sobre el otro bloque superior de ladrillo. Camina a la izquierda, evita la **trampa de pinchos.** Tras el pasadizo encontrarás a nuestro **amigo Gogo.** Si en vez de tirarte por el precipicio continuas por la derecha, verás otra salida que te lleva a otro nivel más difícil y sin pantalla de bonus.

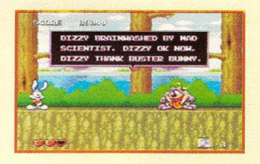
NIVEL 3

Camina a la **derecha y salta el primer precipicio que veas.** Introdúcete en el túnel avanzando por la derecha, donde encontrarás **una vida extra.** Ahora vuelve a la entrada y **tírate por el hueco.** Continúa hacia la derecha saltando **de plataforma en plataforma**. Una vez superada la zona de pinchos verás un hueco al final del cual hay un ayudante extra. Para salir de aquí tienes que **utilizar el supersalto,** si no sabes como hacerlo simplemente tienes que **saltar contra una pared. En el momento en que Buster se agarre a la pared pulsa el botón de salto.** Sigue a la derecha y encontrarás un corazón de energía. Vuelve y utiliza el muelle para alcanzar la plataforma de la izquierda. Sigue en esta dirección hasta que encuentres **la salida a la superficie.** Ahora si te mueves hacia la derecha encontrarás **un arco iris,** el cual te teletransportará a una **fase de bonificación.** Aquí no aparece **ningún enemigo** y además tienes **tiempo ilimitado,** durante el cual podrás recoger todas las zanahorias que estén a tu alcance. En esta ocasión están situadas sobre barras de trapecio. **En todas las fases de bonus siempre hay una vida extra.** Para salir de la fase de bonificación, toca a Gogo y volverás justo al mismo punto donde estaba el arco iris. Retorna a la izquierda para saltar sobre el muelle que te elevará a un bloque de ladrillo. Desde aquí **vete saltando de plataforma en plataforma hasta llegar al montículo donde está Gogo.**



Precipicios, túneles, tierras movedizas... todos estos peligros tendrá que atravesar Buster para encontrar a sus amigos.





NIVEL 4

En este nivel **te enfrentarás con el malvado Dr. Gene Splicer** que controla a Dizzy Devil. Para liberar a tu amigo hay que golpear cinco veces a la cabeza del profesor. Debes procurar no **tocar nunca ni al profesor ni a Dizzy**, pues te costará un corazón.







NIVEL 5

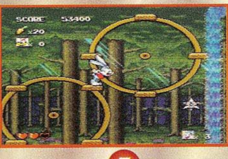
Tras pasar la pradera, tu amigo se aproxima al bosque. Aquí **utiliza el muelle para subirte al árbol** y desde la rama salta al siguiente árbol de la derecha. Deslízate por la cuerda para pasar a la siguiente cuerda. Colócate en el borde del precipicio y **salta sobre la plataforma para atravesar la trampa de pinchos**. Sigue avanzando a la derecha hasta que tropieces con el muro, entonces **haz un supersalto para alcanzar la rama del árbol.** Si desde ésta saltas hacia el otro muro encontrarás otra habitación secreta con una campana que te **aumenta el medidor de energía en un corazón**. Sigue caminando a la derecha atravesando la zona de arenas movedizas, tras las cuáles hay un **corazón escondido en lo alto del primer árbol**. Ve saltando de árbol en árbol hasta que alcances la cuerda que te ayudará a llegar al otro extremo. **Sigue saltando todo el rato** de árbol en árbol, ayudandote de las cuerdas **para llegar hasta donde se encuentra Gogo.**





NIVEL 6

Dirígete a la derecha y **cuando encuentres el muelle salta sobre él.** De esta manera serás impulsado hasta la cuerda que hay enganchada en lo alto del árbol. Muévete hacia el otro extremo y **deslízate por la siguiente cuerda.** Cuando estés en el borde del precipicio, salta sobre la plataforma, que se se empezará a mover hasta que se caiga, por lo que tendrás que **saltar rápidamente a la derecha.** Sigue en esta dirección hasta que llegues al muro rocoso. Introdúcete por el hueco que hay en la pared y avanza a la derecha. Cuando llegues a la **zona de pinchos,** espera a que se te acerque la plataforma para saltar sobre ella y, antes de que baje, salta a la siguiente. **Así conseguirás llegar hasta Gogo.** Si subes por los árboles y continúas a la derecha también te encontrarás a Gogo, pero te conducirá por otro camino más difícil y sin fase de bonus.







NIVEL 7

Utiliza el muelle que hay a la derecha para subir a lo alto del árbol y, desde allí, saltar a la rama de la derecha (puedes recoger al ayudante, pero es muy arriesgado). Cuando estés en el borde del tronco salta **con el máximo impulso a la derecha y caerás en un riachuelo.** Sube al bloque y desde allí salta al tronco de la izquierda, desde donde podrás alcanzar de un salto a la derecha el otro extremo del acantilado. Sube por las dos ruedas giratorias que encuentres en esta dirección. Sigue caminando por la derecha hasta que llegues a la pared rocosa, y allí **en una de las ramas de los árboles, encontrarás un corazón.** Y si además te subes en la primera rama del árbol más cercano al muro y desde allí saltas a la pared, accederás a **una habitación secreta con otro corazón.** Continúa hacia la derecha y tírate por un precipicio. Durante la caída, muévete hacia la izquierda para acercarte a una entrada secreta que contiene **una vida, una campana y además un arco iris.** Si los coges, accederás a una **fase de bonificación que se desarrolla en las profundidades marinas.** Sal de la pantalla secreta colocándote justo en el borde y desde aquí salta con mucho cuidado a la plataforma de la derecha donde encontrarás otro túnel en el otro muro. Ya sólo tienes que **ir a la derecha** donde se encuentra esperándote **Gogo.**

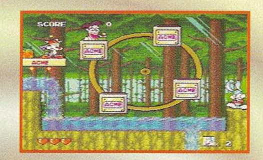






NIVEL 8

Nada más empezar muévete todo el rato hacia la derecha hasta que ya no puedas avanzar más. Entonces utiliza los **bloques de madera** para ir ascendiendo. Cuando veas un cartel con una flecha indicando a la derecha, sigue esta dirección y serás conducido automáticamente al otro lado del árbol. Sube de nuevo hasta que llegues a la copa del árbol. Desde aquí **salta a la izquierda de plataforma en plataforma** hasta que te encuentres con otro letrero indicador. Introdúcete en el hueco y salta al tronco de la izquierda. A continuación, sube hasta que alcances el siguiente letrero que debes seguir. Una vez hayas salido del teletransportador, tienes que saltar al **tronco superior izquierdo** desde donde debes **seguir subiendo hasta que alcances la copa del árbol.** Ya sólo tienes que dejarte caer a la izquierda, donde se encuentra esperándote **Gogo.**



NIVEL 9

En este nivel te enfrentarás otra vez cara a cara con el **Dr. Gene Spilcer que tiene en su poder a Calamity coyote.**

El profesor **saldrá de una de las cajas** que componen la noria y habrá que destruirle siguiendo el método explicado anteriormente.





NIVEL 10

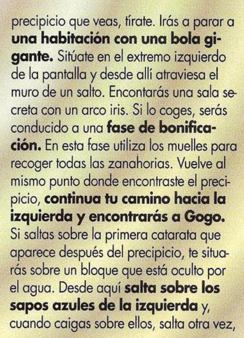
Este nivel no tiene muchas complicasiones, pues en la mayoría de las ocasiones sólo puedes avanzar en una dirección. Nada más comenzar podrás **recoger una campana** si realizas un supersalto en el hueco que hay en el techo, encima de la primera zanahoria. Tras pasar **unos pinchos que suben y bajan** encontrarás en otro hueco que hay en el techo **una vida extra.** Cuando atravieses agachado el túnel verás un **precipicio que tienes que saltar por la derecha.** Atraviesa también el siguiente precipicio y **al final del túnel te encontrarás con Gogo.** Existe otra salida pero te conducirá a un camino más difícil y sin bonificación. Para acceder a la buena salida tienes que atravesar una **entrada secreta** que está situada justo donde aparece un sapo azul. **Mátalo y atraviesa el muro de la derecha de un salto.** Aparecerás **en una pantalla con dos corazones.** Vuelve a atravesar la pared de la derecha y **sigue en esta dirección todo el tiempo hasta llegar al final.** Aunque elijas el otro camino puedes recoger los dos corazones de la pantalla secreta.





NIVEL 11

Sigue hacia la derecha, por el único camino posible que existe, hasta que llegues a las cataratas donde tienes que ir hacia abajo. Si elijes el camino de la izquierda llegará un momento en que te tropieces con un muro. Atraviésalo de un salto y te encontrarás con **una habitación secreta que contiene una vida y dos corazones extras**. Retorna a la primera catarata y ahora **sigue el camino de la izquierda.** Cuando ya no puedas avanzar más y observes cómo empieza a elevarse el terreno, sitúate en el lado izquierdo y, cuando veas un hueco, muévete rápidamente para este lado y así evitarás ser aplastado por el terreno. Camina a la izquierda y en el primer precipicio que veas, tírate. Irás a parar a **una habitación con una bola gigante.** Sitúate en el extremo izquierdo de la pantalla y desde allí atraviesa el muro de un salto. Encontrarás una sala secreta con un arco iris. Si lo coges, serás conducido a una **fase de bonificación.** En esta fase utiliza los muelles para recoger todas las zanahorias. Vuelve al mismo punto donde encontraste el precipicio, **continua tu camino hacia la izquierda y encontrarás a Gogo.** Si saltas sobre la primera catarata que aparece después del precipicio, te situarás sobre un bloque que está oculto por el agua. Desde aquí **salta sobre los sapos azules de la izquierda** y, cuando caigas sobre ellos, salta otra vez, así alcanzarás el extremo superior izquierdo. Ahora vuelve a brincar sobre el bloque derecho y salta de nuevo varias veces a la derecha para evitar el empuje del agua. Sigue todo el rato a la derecha y te encontrarás con **40 zanahorias, una vida, un diamante y una campana extra**.



Nuestro orejudo amigo lleva mucho tiempo tratando de rescatar a sus colegas, pero, por fin, Todo Sega le va a facilitar su arriesgada labor de rescate.

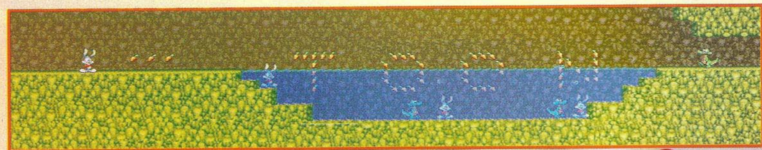


NIVEL 

Muévete hacia la derecha hasta que no puedas avanzar más. Si bajas hasta el fondo del abismo, encontrarás **una vida extra.** Ahora dirígete a la izquierda y desciende todo lo que puedas. Cuando llegues al fondo, **nada sin descanso mientras te sea posible** hacia la derecha y hasta que tropieces con el muro; entonces, sube hasta la superficie donde te espera **tu fiel amigo Gogo.**

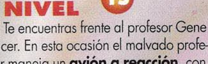












NIVEL 13

Te encuentras frente al profesor Gene Slicer. En esta ocasión el malvado profesor maneja un **avión a reacción,** con el que se dedica a pasar de lado a lado de la pantalla para luego bajar, momento que debe aprovechar Buster para destruirlo y conseguir **liberar a Shirley.**





NIVEL 

Avanza todo lo que puedas a la derecha, así que, cuando se empiece a derrumbar el suelo, **caerás directamente sobre una de las rocas que hay sobre la lava.** Sigue el único camino posible que existe hasta que tengas que pasar agachado el primer túnel. Entonces verás a la izquierda un lago de lava con un bloque de piedra. Súbete sobre el bloque y, cuando éste se eleve, **muévete a la derecha sin caerte por ninguno de los precipicios que aparecen.** En el siguiente mar de lava que veas, salta encima del bloque de ladrillos. Desde allí haz un **supersalto contra la pared derecha** para alcanzar la siguiente plataforma de ladrillos y vuelve a repetir la operación hasta que consigas alcanzar la parte superior donde **hay una vida.** Ya sólo **tienes que bajar y continuar a la derecha donde está la salida.** Si en el lago de lava donde tomas la desviación, en vez de subirte al bloque de piedra continuas hacia la izquierda, encontrarás **otra salida, pero ésta no te conviene nada.**



Avanza todo lo que puedas hasta que llegues a un **mar de lava** encima del cual hay una noria girando. Entonces, si haces un salto a la derecha contra el muro que existe en este lado, accederás a una **pantalla secreta** que contiene un arco iris que te teletransportará a una **fase de bonificación**. Avanza hasta que te encuentres con un **monstruo verde.** Entonces haz un supersalto en el muro de la izquierda para alcanzar el bloque de ladrillos, y, desde allí, subir al siguiente bloque donde verás una **vida escondida** en el hueco del techo. Ahora sigue el único camino hasta la salida.







Otra vez te enfrentas al doctor Gene. En esta ocasión tienes que rescatar a **Plucky Duck.** Así pues ánimo, que esta prueba no es muy difícil.







NIVEL 17

Avanza hacia la izquierda y te toparás con dos muelles juntos. Lo que tienes que hacer es ir saltando a la izquierda, **de plataforma en plataforma,** siempre a la plataforma que este más alta, y, al final, **encontrarás un arco iris.** Tírate lo más que puedas a la izquierda, y, en lo más profundo del mar, encontrarás **una vida extra.** Ya sólo tienes que **salir a la superficie, donde te espera a la derecha Gogo.** Si te diriges a la izquierda, pasando la zona de pinchos y subiendo por las plataformas que hay en cielo, puedes encontrar **otra vida en una cueva situada justo encima de donde están los pinchos.**

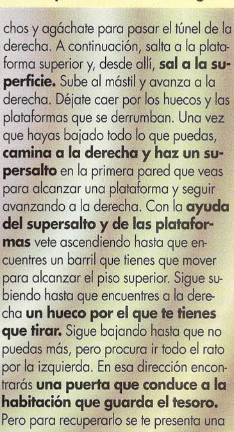




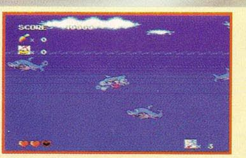


NIVEL 18

Muévete a la derecha y sal a la superficie del barco, alcanza el mástil y, en lo más alto, **encontrarás una vida.** Baja por el hueco que hay encima de los pin-



chos y agáchate para pasar el túnel de la derecha. A continuación, salta a la plataforma superior y, desde allí, **sal a la superficie.** Sube al mástil y avanza a la derecha. Déjate caer por los huecos y las plataformas que se derrumban. Una vez que hayas bajado todo lo que puedas, **camina a la derecha y haz un supersalto** en la primera pared que veas para alcanzar una plataforma y seguir avanzando a la derecha. Con la **ayuda del supersalto y de las plataformas** vete ascendiendo hasta que encuentres un barril que tienes que mover para alcanzar el piso superior. Sigue subiendo hasta que encuentres a la derecha **un hueco por el que te tienes que tirar.** Sigue bajando hasta que no puedas más, pero procura ir todo el rato por la izquierda. En esa dirección encontrarás **una puerta que conduce a la habitación que guarda el tesoro.** Pero para recuperarlo se te presenta una dura prueba: tienes que **luchar** nada más y nada menos que **contra Montana Max**, al que **debes eliminar de la misma manera que al malvado doctor Gene Splicer.**

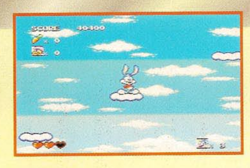


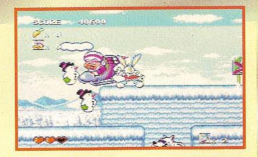




Nada hacia la derecha hasta que ya no puedas avanzar más, entonces sube y sal a la superficie, allí, en las rocas, te encontrarás **con dos muelles.** Sigue a la derecha y **encontrarás la salida.**







NIVEL 20

Si empiezas a andar a la derecha te encontrarás con un **precipicio lleno de pinchos mortales.** Para pasar este obstáculo, súbete a las plataformas que hay justo antes del precipicio y, desde allí, salta a la nube de la derecha para ir **saltando de nube en nube.** Procura no caerte pues te costará **una vida.** Si vas primero a las nubes de la izquierda puedes coger una **campana.** Sigue todo el rato hacia la derecha sin bajarte en ningún momento de las nubes y **llegarás hasta Gogo.** También existe **otra salida:** una vez pasada la trampa de pinchos, continua hacia la derecha por la superficie, aunque este no es el mejor camino. Si coges este último camino cuando veas a Gogo **salta por encima de él** y, en la pantalla contigua, encontrarás **una vida.**





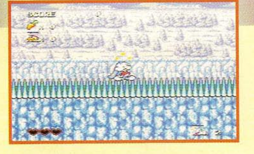


NIVEL 21



Introdúcete en el primer hueco que aparece, y al saltar sobre el muelle harás que Buster **salga disparado por el cajón.** Controla su movimiento para que caiga hacia la izquierda y pueda recoger **una vida.** Sigue avanzando sin introducirte por las **arenas movedizas.** Cuando pases el segundo túnel sube por el montículo de la izquierda y **encontrarás un arco iris** que te trasladará a una **fase de bonificación** idéntica a la que aparece en el tercer nivel. Continúa tu camino a la derecha y **encontrarás la salida.**







NIVEL 22



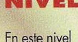
En este nivel el único camino que puedes tomar es **hacia la derecha.** Así pues, la única **dificultad que encontrarás durante tu recorrido son los obstáculos.** Te será de gran utilidad que a lo largo del camino **recojas una vida** que hay en lo alto de unas plataformas de nieve.

TRUCO TOTAL

Cuando mueres, el ordenador te da un **password** para continuar en el mismo nivel, pero que además te permite jugar en los anteriores, excepto en los niveles marcados con una **estrella roja.** Sigue estos códigos para jugar en los siguientes niveles con estrella:

NIVEL 4: QMBG DLLL LLBL DLDL DDTG
NIVEL 9: HYBB TDDD DDBB MDLD LLPD
NIVEL 13: QRBB TZGL DDBB TZLL DDZM
NIVEL 16: KRBB TZBG DLBB TZBD DLRR
NIVEL 18: YRBB TZBB LDBB TZBK LDRG
NIVEL 23: XJBB TZBW ZGBB TZBW ZLTB

NIVEL 23





En este nivel tienes la oportunidad de **rescatar a tu amigo el cerdito Hampton.** Utiliza la plataforma que hay en la pantalla para saltar desde allí encima del avión del profesor y así poder golpearle duramente en la cabeza.

NIVEL 24

Golpea al robot y se convertirá en un **ascensor que te elevará hasta el techo,** momento que aprovecharás para saltar sobre la plataforma amarilla. Cuando ésta esté en la izquierda, haz un supersalto y alcanzarás una **pantalla secreta con una vida.** Ve al principio y salta sobre la primera plataforma amarilla que esté a tu alcance. Sigue ascendiendo de plataforma en plataforma. Utiliza el muelle para subir de piso, donde Buster debe mover el interruptor hacia la izquierda para ser impulsado hacia el otro lado. Déjate deslizar por las rampas hasta llegar al suelo. Ahora baja y camina a la izquierda donde te espera Gogo.





NIVEL 25



Sube a la plataforma amarilla y salta a la derecha. Si sigues en esta dirección todo el rato encontrarás que en el muro de la derecha hay **una habitación secreta con un corazón**. Cuando llegues al final de la viga sigue ascendiendo y luego salta sobre el péndulo.Avanza a la izquierda para luego subir y continuar por el camino de la derecha. Cuando llegues al muro, salta sobre él a la derecha y entrarás en otra **sala oculta que contiene una vida, un corazón y una campana.** Salta también en el siguiente muro y conseguirás atravesarlo. Ahora baja continuadamente y, cuando llegues al final, ve hacia **la derecha donde esta la salida.** Durante tu descenso encontrarás **en la pared izquierda otra entrada secreta con un arco iris.**





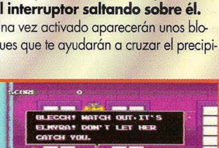
NIVEL 26

Camina hacia la derecha y en el último hueco del techo, haz un supersalto para coger **la vida**. Retrocede hasta el hueco anterior y sube de un supersalto. Avanza a la izquierda y sube por el tercer hueco en el techo con otro supersalto. Sube a la plataforma de la derecha y pasa el túnel. Métete en el primer hueco que veas. Ahora vete a la puerta de la derecha para pasar de habitación. Ten mucho cuidado con no tocar ninguna otra puerta, pues volverás al principio del nivel. En esta habitación tienes que ir ascendiendo de plataforma en plataforma hasta el piso superior donde está la siguiente puerta. En la siguiente habitación sube al péndulo y, cuando llegues a la parte superior de la pantalla, salta al lado izquierdo donde tienes que **activar el interruptor saltando sobre él.** Una vez activado aparecerán unos bloques que te ayudarán a cruzar el precipicio. Cuando pases las dos primeras pesas gigantes, baja por el hueco y **activa el interruptor de la derecha.** Sube y, ahora, con la ayuda de las plataformas que aparecen intenta alcanzar la **plataforma superior derecha donde está Gogo.**



NIVEL 27

Te enfrentarás a Elmyra, tendrás que huir de ella lo más rápido que puedas hacia **la derecha donde está la salida.** Como no para de perseguirte, cuando se te acerque mucho, realiza un **salto hacia el lado contrario,** con lo que conseguirás despistarla y sacarla algo de ventaja. Tras pasar de habitación tienes que enfrentarte a **Max Montana,** que maneja uno de los inventos más diabólicos del doctor Gene: **el Robot Destructor**. Para eliminarlo golpéale **cinco veces en la cabeza,** así perderá el casco y Max será vulnerable. Dále otros cinco golpes y toda esta pesadilla habrá acabado.





Ciudad de Nueva Toland -STOP- Conferencia para la Paz Mundial -STOP- Ataque terrorista -STOP- Estado de Máxima Emergencia -STOP- Líderes raptados -STOP- Intervención de rescate en helicóptero de efecto inmediato -STOP- Precisamos tu ayuda en la base SEGA -STOP-

AIR RESCUE

CONSIDERACIONES DE LA MISIÓN

* Capacidad máxima del helicóptero: **4 personas** (sin contar al piloto).

* Numero de prisioneros a rescatar: **6 ó 7** (dependiendo del escenario).

* Lugar donde transportarlos: **salida.**

* La forma de carga de un pasajero se efectuará por **aterrizaje** (método poco recomendable) o **desplegando la escalerilla** con el botón 2 de forma que el extremo de ésta se sitúe aproximadamente cerca de la cintura del pasajero (método muy recomendable).

* Armamento de **un solo tipo,** intercambiable en el helipuerto de cada escenario.

* El arma catalogada como **"bombas aturdidoras"** son de escasa o nula utilidad. Evita seleccionarlas.

* Volando a la máxima altura posible, las minas flotantes y otros peligros no te alcanzarán.

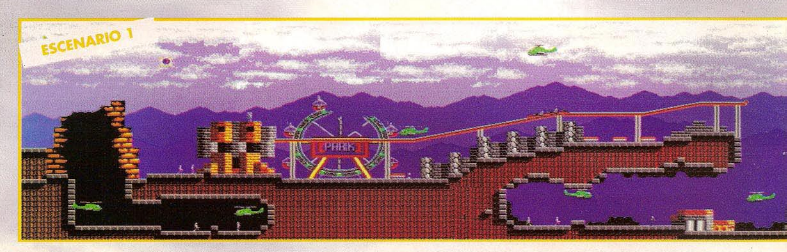
* Además, en esos desplazamientos por los aires es recomendable dejar pulsado el **botón de disparo** para responder sin vacilaciones a cualquier ataque de aeronaves enemigas.

* Tiempo limitado para superar cada escenario, bajo peligro de que los terroristas ejecuten sus amenazas (y tu pierdas una vida).

* Te darán **tres vidas** por cada uno de los cinco créditos de que dispones.

* Tus satélites espías han fotografiado todas y cada una de las zonas por las que te moverás, las cuáles se adjuntan con este documento. Del estudio de estos mapas dependerá en parte el éxito de la misión.

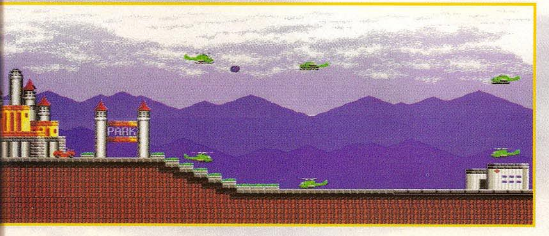
* **¡Ánimo y a por ellos!**



ESCENARIO 2







PLAN DEL RESCATE ESCENARIO 1: EL PARQUE DE ATRACCIONES

Varios dignatarios de la ONU que pensaban pasar un agradable dia en el parque de atraciones han sido sorprendidos por el ataque en plena diversión.

Tendrás que recoger a siete de ellos procurando **volar a máxima altura para evitar las minas.**

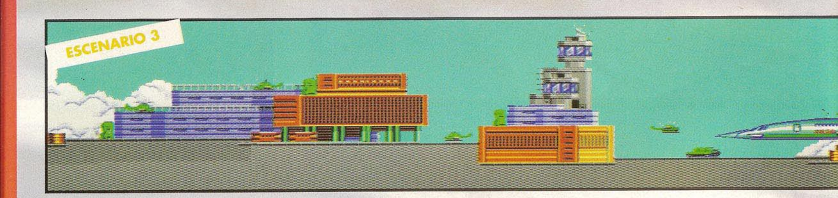
El arma más recomendable es la **ametralladora.** Una vez seleccionada, volarás hacia la izquierda y bajarás por el primer hueco, donde podrás recoger a **dos rehénes.** Afuera, a la izquierda, divisarás la noria destrozada, donde cargarás a **dos nuevos prisioneros.** Vuelve a dejarlos a la base y regresa a la noria. Tras dar buena cuenta del **terrorista de la torre de la izquierda** podrás recoger a **tres hombres** más que hay en las cercanías. **Aterriza en la base** y, sin más, podrás acceder a la siguiente misión.

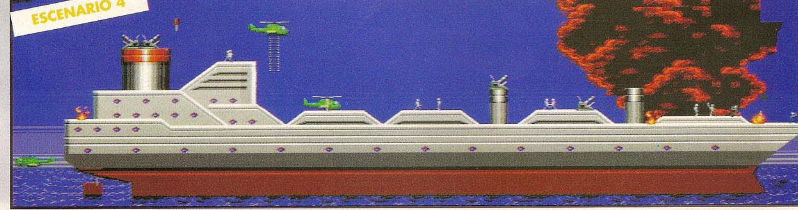
ESCENARIO 2: EL COLOSO EN LLAMAS

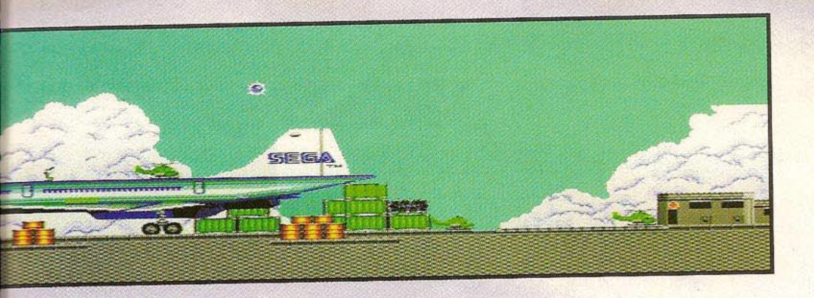
El Centro de Conferencias Internacionales ha sido incendiado por los fanáticos. Podrás usar las **bombas azules contra incendios** para sofocar las pequeñas llamaradas de algunas ventanas, pero casi será mas práctico **utilizar la ametralladora** constantemente desde un lateral del edificio mientras subes. Con ésto podrás liquidar a los terroristas que te lanzan objetos y a los helicópteros incordiantes.

Tras éstos podrás optar por sofocar estos pequeños fuegos o pasar directamente al rescate. **Siete prisioneros** estarán preparados en las ventanas para ser recogidos con las escalerillas y depositados en la base. Deberás hacer **dos viajes.** Recordad que las personas que vas a rescatar son de color blanco y **no les afectan tus disparos** (por eso de la inmunidad diplomática).

El mejor consejo que te puede dar el alto mando es tener sangre fría para **desplazarte entre las llamas** y tomártelo con calma. **El tiempo es limitado,** pero no escaso.


ESCENARIO 3


ESCENARIO 4



ESCENARIO 3: ASEDIO EN EL AEROPUERTO

Este punto ha sido uno de los primeros en sufrir el ataque de los terroristas.

Tras colocar **grandes cantidades de armamento,** las cosas se ponen más interesantes.

Como siempre, usa principalmente la **ametralladora.**

Para rescatar a los **siete prisioneros** debes **volar hacia la izquierda** y encargarte del **cañón** que hay ubicado en la torre de control.

Tras ésto podrás bajar lentamente y **atacar el tanque verde** que hay a la derecha de esta torre. Como recompensa recogerás a **dos rehénes.**

Sigue a la izquierda y pasa cuidadosamente entre **los cañonazos de un lanzamisiles.**

Baja hasta donde se encuentra, **destrúyelo y recoge a dos más.**

Tras dejarlos sanos y a salvo (cuidado con la mina flotante), regresa a por más hombres que **se encuentran a la izquierda.** Aterriza bajo la segunda mina flotante, y podrás destruir el **segundo lanzamisiles y recoger a los que dos rehénes que te faltan.**

Regresa a la base y, de nuevo, misión cumplida.

ESCENARIO 5: LA BASE SUBTERRÁNEA

En este laberinto donde se esconden los terroristas de Darkstar **te la jugarás al mínimo roce** con cualquier cosa. Las afiladas rocas de los subterráneos y sus estrechos pasadizos repletos de cañones y trampas serán una prueba de tu coraje y pericia en el pilotaje.

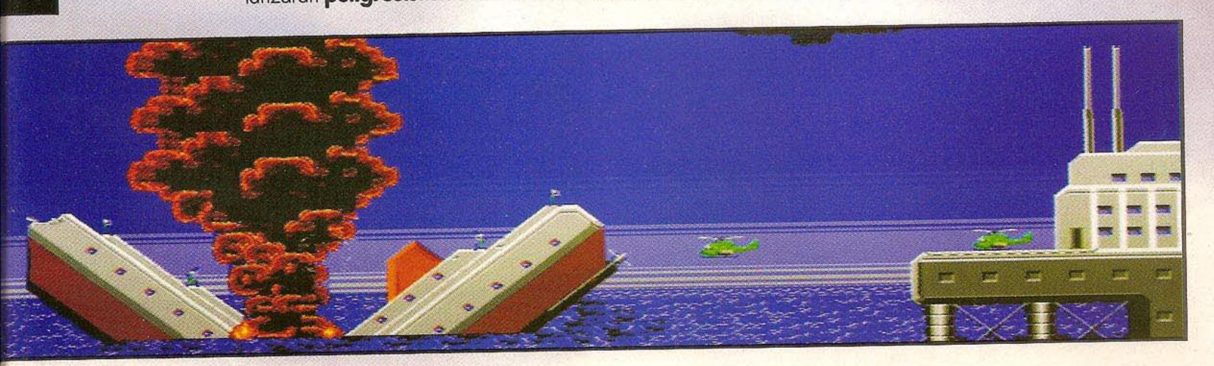
En la base vuelve a seleccionar el **fuego diagonal**, que será el más indicado para destruir los **nidos de cañones** y poder rescatar a los **siete prisioneros. Ve a la izquierda** para encontrarte con la **entrada/salida** de la base. Cuando se abran completamente las compuertas podrás acceder al interior.

En la base hay varias **bifurcaciones y caminos,** pero, teniendo en cuenta que todos nos conducirán a dos o más prisioneros, podrás **tomar cualquiera de ellos.** Por nuestra parte, te aconsejamos que utilices **el camino de abajo del todo** (tras esquivar el primer nido de cañones), donde tan sólo encontrarás **dos nidos** más, que dada su particular situación **no opondrán resistencia** a tus disparos. Luego **avanza a la derecha** y verás cómo de un par de boquetes salen **lenguas de fuego.** No te precipites y espera a que salga la llamarada grande y, cuando se apague, aprovecha para pasar. **Sube el túnel y a la izquierda estarán los dos prisioneros que te faltan.**

Al llevar al último dirigente al helipuerto podrás, por fin, sentir la satisfacción del deber cumplido, y, una vez más, el mundo tendrá que darte las gracias por haberlo salvado de la trigésimonovena amenaza consecutiva.

ESCENARIO 4: NAUFRAGIO A LO GRANDE

A partir de aquí la cosa se complica bastante. De entrada, si subes hasta el tope, te recibirán un **par de avionetas** de lo más incordiantes. Así que empezarás con la **ametralladora** y te encargarás de ellas para que luego no te incordien. Regresa a la base y cambia al fuego diagonal, es decir, la **escopeta naranja**, que te permitirá disparar con un buen ángulo. Vuela a máxima altura hacia el borde izquierdo y serás recibido por **dos cañones,** pero, gracias a tu nuevo arma, los destruirás en un santiamén. Coge a **cuatro de los seis prisioneros** que veas, dando buena cuenta de los cañones, y los dejas en la base. Vuelve a por los **dos prisioneros que restan,** teniendo especial cuidado con un par de terroristas que te lanzarán **peligrosísimas bombas incendiarias**, las cuales te perseguirán hasta la muerte.



FLASHBACK

Un argumento tan original como «Flashback» no podía ir acompañado de un juego simplemente mediocre. Durante este viaje al más allá, Conrad atravesará los rincones más oscuros y desconocidos y se enfrentará contra los enemigos más insospechados.
De momento, te ofrecemos las claves para superar los tres primeros niveles: La Jungla Artifical, Nuevo Washington y la Torre de la Muerte.
Tres fases que son sólo el principio de la aventura. En el próximo número, conoceréiss el desenlace de lo que será vuestra más apasionante y arriesgada pesadilla. Pero hasta entonces, disfrutad lo que podáis.

1

6

10

NIVEL 1

Te encuentras en un mundo desconocido para ti, totalmente aturdido, sin saber quién eres.

Lo primero que tienes que hacer es **recoger el holocubo** que se encuentra en la **zona del mapa marcada con un 1 y activarlo.** Te aparecerá una imagen holográfica que te explicará que debes **contactar con Ian en New Washington.**



Tras esto atraviesa la puerta **marcada con 2,** detruye al vigilante y dirígete al **punto 3** del mapa.

Lo primero que tienes que hacer aquí es **pisar el sensor de la derecha,** con lo que se abrirá la **puerta de la izquierda,** enconces **mata al vigilante y recoge el cartucho** (CARTRIDGE) que hay en ese punto.

Ahora vete al **punto 4,** ten cuidado porque en esta pantalla el **suelo está electrificado** y, si te paras sobre él, **morirás.**

Para **pasar esta pantalla** utiliza este truco: pulsa el **botón A y derecha,** y cuando empiece a correr nuestro hombre, aprieta el **botón A** y verás como él sólo salta hacia la plataforma.

Recarga el cartucho en el generador de energía y vete ahora al **punto 5.** Introduce el cartucho cargado en el interruptor y aparecerá un puente con el que podrás cruzar el precipicio.

En la pantalla de la izquierda sube por el ascensor para ir al **punto 6.** Aquí recoge la **piedra** (STONE), sitúate encima del primer sensor y **lánzala sobre el muro** para que caiga encima del sensor. Vete hacia el ascensor y **recoge el teletransportador**. Recoge la piedra y baja por el ascensor que hay en el suelo.

Vete ahora hasta el **punto 7,** entrégale el teletransportador al anciano moribundo y este en agradecimiento te dará la **tarjeta de identificación** (ID CARD). Durante tu viaje debes ir controlando los sensores para ir abriendo camino.

Ahora ve al **punto 9.** Cuando bajes por el hueco que ha dejado el ascensor de la zona electrificada, **deslízate por las plataformas** de la siguiente pantalla pulsando **A y abajo**. Pulsa el **interruptor de la derecha** para hacer desaparecer la llamarada verde. En tu camino **recoge los créditos y la llave** (KEY) y, por último, házte con la ficha de **500 créditos** que hay en la plataforma marcada con un **9.** Dirígete al **punto 10** y abre la primera **puerta de la derecha** con la llave; a continuación, introduce la **tarjeta de identificación** en el sensor para que se abra la **segunda puerta.** Entonces camina hacia el **punto 11,** entrégale los **créditos** al hombre y este te dará el **cinturón antigravedad** con el que podrás lanzarte al hueco de la derecha y así poder viajar al nuevo mundo.



Tras descubrir el holocubo que le ayuda a recuperar su memoria, Conrad deberá superar la jungla artificial, repleta de interruptores que activan y desactivan plataformas.

ÁFRICA

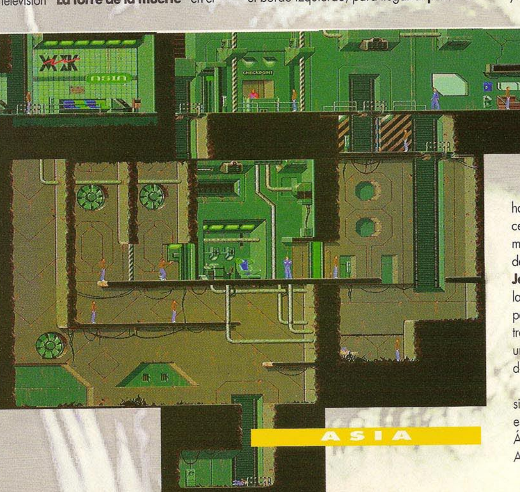
NIVEL 2

Muévete a la **derecha,** donde encontrarás un precipicio que tienes que saltar, sube a la **plataforma superior** y desde aquí coge carrerilla para realizar un salto justo en el borde y así poder alcanzar el pasillo que hay en la parte superior de la izquierda. Avanza hasta que llegues a la entrada de la habitación, entonces saca la pistola y al entrar **agáchate y dispara** a discreción, de lo contrario serás eliminado por dos guardianes que tienen la fea costumbre de disparar y luego preguntar.

En la sala te está esperando **Ian,** el cual conserva en su poder el **holograma** donde grabaste toda tu memoria y que te hará **recupar la conciencia.** Una vez puesto al corriente de todo, Ian te explicará que el único modo de viajar a la tierra es participando en el programa de televisión **"La torre de la muerte"** en el que el vencedor obtiene como premio un billete para viajar hasta allí.

Ian te dará un campo de fuerza, con el que se abrirá la **puerta de la derecha.** Avanza en esta dirección y, en el borde del precipicio, salta hacia el otro lado, e irás a parar a la **sala inferior.** Elimina al guardián y recoge el **fusible** (FUSE). Sube a la plataforma y desde allí coge carrerilla, dando un salto en el borde izquierdo, para llegar al **piso superior.** Entonces coloca el fusible en el **interruptor (SWITCH), actívalo** y el ascensor empezará a bajar. Súbete a él y **elévate hasta el piso superior.**

Camina a la izquierda donde encontrarás a un recepcionista que te dará la **bienvenida a New Washington,** y te ofrecerá un mapa de la ciudad. Activa el interruptor de la izquierda y **baja por el ascensor** que aparece y que te conducirá al **metro espacial.** Para desplazarte por él sólo tienes que colocarte **detrás del vagón** y **pulsar el botón de acción.**



Estás en la estación de Asia y tienes que ir hasta América. Cuando llegues sube por los ascensores hasta que ya no puedas ascender más, entonces **camina a la izquierda** donde encontrarás el bar. El camarero te dirá que **Jack te espera a la salida.** Entonces sal a la derecha, donde está tu contacto que te proporcionará los documentos necesarios para entrar en la **Torre de la Muerte,** pero sólo hay un pequeño problema, y es que tendrás que darle a cambio **1500 créditos.**

La única manera de conseguir esta cantidad sin levantar muchas sospechas entre la policía es poniendote **a trabajar.** Así que dirígete a África, donde está el Centro de Administración. Allí habla con el hombre que aparece en la pri-

AMERICA

mera ventanilla y que te indicará que puedes recoger tu **permiso de trabajo** en el primer piso. Sube por el ascensor y tras preguntar, ve a hablar con el jefe, que te dará los papeles cuando le des la tarjeta de identicación.

Ahora ve a Europa donde encontrarás la **oficina de empleo** en la parte superior izquierda. Aquí encontrarás una serie de monitores con ofertas de trabajo. Vete al que esté encendido e introduce en él tu permiso de trabajo para que te den la primera misión.

En el piso inferior puedes grabar en un ordenador la situación de la partida.

En tu primer trabajo te pagarán **100 créditos por recoger un paquete en el puerto espacial (ASIA)** y entregarlo en la agencia de viajes Titan (AFRICA). En Asia deberás pedir el paquete a la mujer que se encuentra en la sucursal de la agencia Titán. Ahora desplázate a África, pero ten cuidado con el policía que te recibirá a base de plomo. Puedes utilizar el campo de fuerza que te servirá como chaleco antibalas. Entrega el paquete y vuelve a la oficina de empleo a por el siguiente trabajo.

En tu segunda misión tendrás que trabajar de **guardaespaldas.** Tienes que escoltar a una personalidad importante que te estará esperando en la entrada del área restringida 2 hasta el centro de investigación.

Trasladate a África para empezar tu trabajo. Cuando encuentres al personaje VIP, tírate a la **derecha** y sube con el **ascensor**, ya que el VIP sólo te seguirá si vas abriendo todos los caminos.

Cuando llegues a la puerta de la derecha sube por encima de ella y activa el interruptor que hay **detrás del muro para abrirla.**

Sube por el muro que hay **a la derecha, salta la mina** y colócate en el **borde del precipicio.** Ahora pulsa la dirección **abajo y el botón A** en el pad y nuestro héroe se deslizará. Al bajar, **activa el segundo interruptor** con lo que se abrirá la otra puerta.

Ve a buscar al VIP y haz que baje contigo por el ascensor. Escala por las paredes y préparate para **eliminar al guardián, recoge la llave (KEY)** e introdúcela en el interruptor de la izquierda, con lo que se abrirá la primera puerta. Avanza hasta la habitación contigua de la izquierda y desde aquí sube a la plataforma situada más a la izquierda. Empieza a disparar sin compasión hasta que **destruyas a la primera bola me-**



El viaje de vuelta a la Tierra es costoso. Por eso, la mejor solución será participar en el programa de televisión "La Torre de la Muerte".

TRABAJO

Si la Jungla Artificial tenía sus dificultades, New Washington será tu perdición como no escuches las advertencias de tu amigo Ian.

tálica. Cuando **detruyas la segunda bola,** sube al piso de arriba, recoge la llave e introdúcela en el segundo interruptor que hay en la parte inferior de la derecha. Ahora baja hasta el laboratorio por el ascensor y habrás completado tu misión. Tu recompensa: **300 créditos.** En la siguiente misión hay que destruir al **cyborg 2.1,** que se ha escapado. Ve a América y en el bar contacta con un hombre, que te dirá que tiene un amigo en la policía y que se encuentra en la **zona restingida 1**, allí te encontrarás con un policía que te dirá que **el cyborg 2.1** quiere hacer un trato contigo y que **te espera en el bar.**

Este hombre te contará que el cyborg está escondido en las plantas inferiores y que su amigo el policía tiene la llave, tras lo cual te dará una foto de un replicante.

Vuelve a la entrada de la zona restingida 1 y, tras matar al policía, **recoge la llave,** entonces regresa hasta donde se encontraba tu contacto e introduce la llave en el interruptor, tras lo cual, se abrirá la **puerta secreta.**

Baja a la planta inferior y avanza a la derecha con tu **pistola preparada,** entonces, nada más pasar de pantalla, empieza a disparar sin realizar ningún movimiento hasta que destruyas a los dos cyborgs, con lo que recibirás 400 créditos.

En el cuarto trabajo tienes que reparar **el generador de la ciudad** que tiene un circuito dañado, así que tendrás que reemplazarlo por otro en perfecto estado antes del minuto y medio que tardará en autodestruirse y provocar un holocausto.

Baja al piso inferior y colócate debajo del teletransportador que te enviará al **Centro del Generador.**

Comienza a correr hacia la derecha saltando los precipicios. **Activa el interruptor del final** y baja por la puerta que se abre en el suelo.Continúa a la **izquierda** hasta que llegues a los ascensores, baja y sigue a la derecha .

Cuando llegues a la última pantalla de la derecha, súbete a la plataforma que hay encima del precipicio y, al caminar por ella, **activarás un interruptor**. El ascensor empezará a subir. Baja por él y corre a la derecha donde está el **generador.** Reemplaza el circuito en el tercer hueco y habrás salvado a la ciudad de la catástrofe.

El último trabajo consiste en **limpiar de mutantes la zona restringida 3,** con la única ayuda de tu pistola. Sal de la oficina de empleo y **baja por el segundo ascensor** para entrar en la zona restingida 3, desenfunda la pistola y utiliza el **campo de fuerza** para evitar los disparos de los mutantes.

Baja al piso inferior y **destruye al primer mutante que aparece a la izquierda,** entonces salta al borde de la izquierda y deslízate hacia abajo. Caerás por sorpresa sobre el siguiente mutante que deberás destruir.

Deslízate al piso inferior y recoge la llave que hay en el suelo. Baja a la pantalla inferior y elimina al mutante que aparece.

En la habitación de la izquierda, introduce la llave en la cerradura electrónica y entonces se abrirá la puerta.

Recoge **la piedra que hay en el suelo** de la siguiente pantalla y deposítala encima del interruptor, de esta manera simpre se quedará abierta la puerta del techo.

Sube al piso superior y **mata al mutante,** continua a la izquierda, salta el precipicio para matar al otro enemigo. Ve a las plataformas superiores y **activa el interruptor** que abrirá la puerta del piso inferior, descuélgate y justo donde se ha abierto la puerta camina a la derecha donde encontrarás otra habitación una **llave y 100 creditos.** Recógelos, baja hasta la última pantalla y elimina al mutante.

Usa la llave en la cerradura electrónica que hay a la derecha. **Destruye la bola metálica** y habrás completado tu último trabajo **(2000 créditos).** Regresa a América y vete a **buscar a Jack**, que te dará los papeles tras la entrega de los **1500 créditos.** Vuelve a Europa y sube hasta la habitación donde aparece el letrero de "DEATH TOWER SHOW", entonces entrégale los papeles al hombre de recepción y te dará acceso al juego.

EUROPA

NIVEL 3

Bienvenido a uno de los concursos televisivos más arriesgados del momento, debido a que **el ganador es el único concursante que consigue salir vivo de esta prueba.** Pero no te preocupes pues como dice el slogan del concurso: lo importante es participar.



Subnivel 1

Prepárate porque esto es una auténtica prueba para ratones, pero adaptada a los humanos. Para conseguir llegar al final del concurso tienes que ir avanzando a través de un total de **8 subniveles** divididos cada uno por su correspondiente ascensor que supondrán una auténtica prueba a tu inteligencia y tus reflejos.

Empiezas en el subnivel 8 y los mayores peligros que encontrarás son las **minas y los cyborgs** que tratarán en todo momento de dejarte fuera de concurso, es decir, de matarte.

Este primer subnivel es bastante sencillo. Muévete a la **izquierda hasta que encuentres los interruptores. Actívalo** y entonces camina en sentido contrario hasta que veas **la puerta** que se ha abierto por tu acción anterior, **atraviésala** y sube al ascensor que te conducirá al siguiente subnivel.



Subnivel 2

En el subnivel 7 súbete a la plataforma de la **izquierda** y **activa el interruptor,** con lo que se abrirá una compuerta en el suelo. Continúa a la izquierda pulsando los **sensores de rayos verdes** que abren las puertas. Cuando veas una **mina sobre una plataforma** superior, **sube** por ella y a la **izquierda** encontrarás otros sensores de rayos que debes activar.

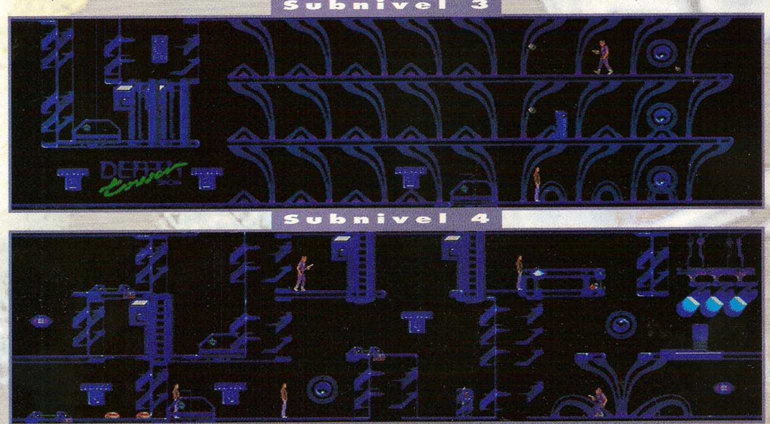
Baja y destruye las **dos bolas metálicas.** Ya sólo tienes que avanzar a la izquierda donde está **la salida.**

Nada más comenzar **el subnivel 6,** sube por la plataforma de la **derecha** y **activa el interruptor** que aparece. Una vez hecho ésto, continúa avanzando a la izquierda. Cuando llegues a la zona donde hay unos **huecos llenos de minas,** sáltalos y a la izquierda está el ascensor.

El concurso televisivo "La Torre de la Muerte" no es un concurso cualquiera. Enemigos feroces, trampas que evitar, muros que trepar,... todas estas terribles pruebas merecerán la pena si consigues el premio más valioso jamás ofrecido: un billete de vuelta a casa.

Nada más empezar **el subnivel 5,** pasa **rodando el hueco** que hay a la izquierda, sube por las plataformas y, al pisar el rayo verde, se abrirá **una compuerta en el techo,** sube por ella y en la siguiente pantalla **deslízate por el muro.** Irás a caer irremediablemente so-

Subnivel 3

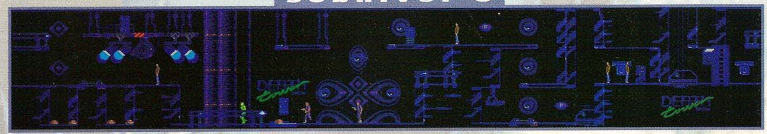


Subnivel 4

Subnivel 5



Subnivel 6



bre una mina. Sube a la segunda plataforma, entonces colócate en el extremo derecho y **pulsa el botón A e izquierda,** soltando a continuación la tecla de dirección, con lo que subirás automáticamente hacia el otro lado.

Salta la **zona de minas,** entonces camina a la izquierda para encontrar el ascensor que te conducirá al **subnivel 4.**

En este subnivel avanza a la **derecha.** Subete a la plataforma y activa el **rayo láser**, también tienes que activar el interruptor de la derecha. Entonces sube al piso superior izquierdo y desde allí salta a la derecha.

En la siguiente pantalla espera a que suba el **cyborg**, que hará estallar la mina. Baja a la plataforma que hay en la mitad de la pantalla y activa el rayo láser que hay en la siguiente pantalla a la derecha, sobre una plataforma.

TRUCO TOTAL

¿Tienes más interés por una fase que por otra? Para gustos se pintan dificultades. Nosotros hemos pensado en eso, así que aquí tienes los passwords de los tres primeros niveles

NIVE 1: FALCON
NIVEL 2: DATA
NIVEL 3: PANCHO

En el próximo número, más.
Todo sobre «Flashback».

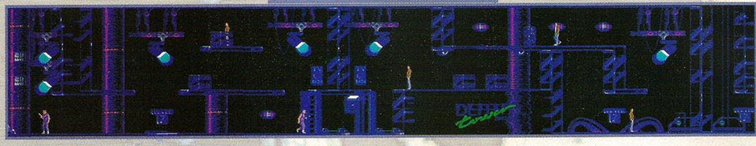
Vuelve a la pantalla anterior y baja hasta el suelo, ahora sólo tienes que ir a la **derecha de nuevo, pulsar el rayo,** subirte a la **plataforma** y **alcanzar el ascensor.**

En el subnivel 3 tienes que destruir todas las **bolas metálicas,** entonces se abrirán las puertas que impiden el paso al ascencor, con lo que podrás trasladarte al siguiente subnivel.

En el subnivel 2 activa el interruptor que hay en la plataforma de la izquierda, entonces se **abrirá la puerta,** por lo que ya sólo tienes que subir a la siguiente plataforma y salir de aquí.

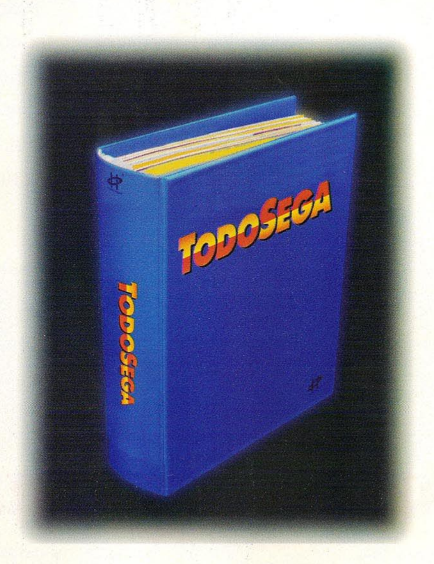
Por fin, en el **último subnivel** tienes que **matar al último cyborg** y habrás ganado el premio del concurso: un billete de destino a la tierra.

Subnivel 7



Subnivel 8

¡Marchando unas Tapas!

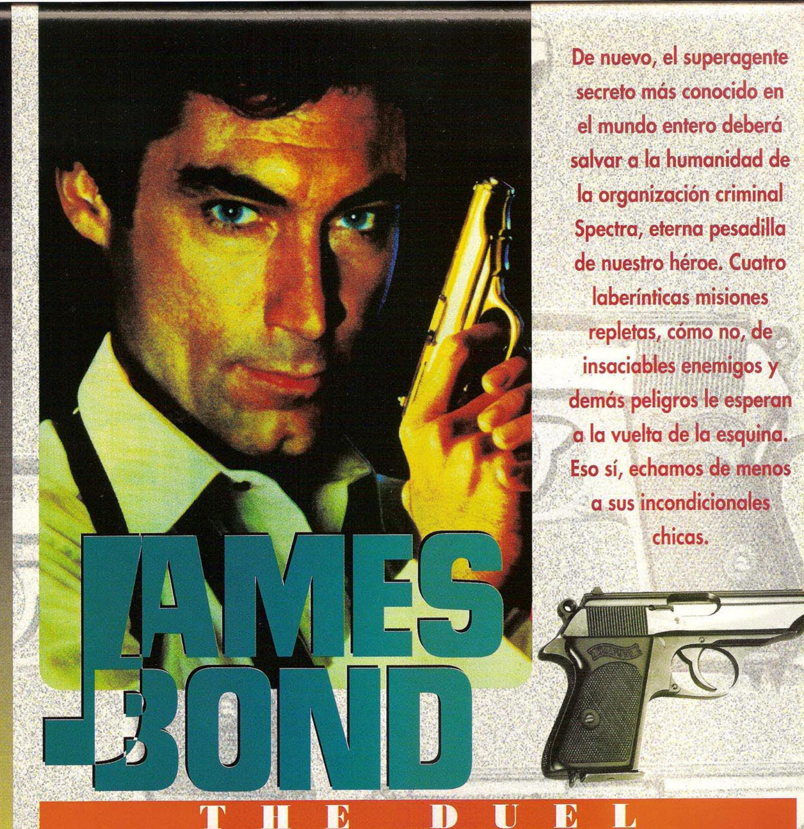


Ahora que le has cogido el gusto a TODOSEGA te proponemos un **plato fuerte**.

Hazte con estas tapas y podrás *conservar* 14 números de la revista más *exquisita* de SEGA.

Si te apetece la idea, no pierdas tiempo y pídelas en el teléfono (91) 654 84 19, de 9h a 14,30h y de 16h. a 18,30h.

¡Ah, y sólo cuestan **950** pesetas!



De nuevo, el superagente secreto más conocido en el mundo entero deberá salvar a la humanidad de la organización criminal Spectra, eterna pesadilla de nuestro héroe. Cuatro laberínticas misiones repletas, cómo no, de insaciables enemigos y demás peligros le esperan a la vuelta de la esquina. Eso sí, echamos de menos a sus incondicionales chicas.

THE DUEL

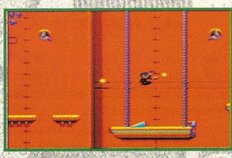
TRUCO TOTAL

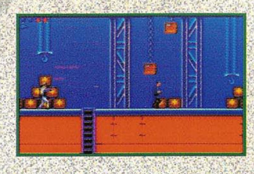
Como habrás observado, las fases son mas bien grandecitas e ideales para que nos perdamos y cojamos el camino incorrecto en nuestras andanzas para llegar a **la salida.** Pues bien, si eres observador, verás una pequeña **flechita azul arriba a la izquierda** de la pantalla que se mueve y apunta en una determinada dirección.

Esta flechita te indicará en qué dirección está la salida para ir a la siguiente misión. Pero ¡cuidado!, tampoco debes andar siempre hacia esa dirección, aunque lo más normal es que te sirva de orientación, ya que generalmente deberás hacer **uso de las plataformas** para subir, bajar o dar rodeos en caso de tener que superar un obstáculo.

*	**	***
10	100	1000
20	200	2000
50	500	5000

En las **fases de bonus** que hay, cada vez que derrotes a un enemigo de final de fase, podrás jugar en una pantalla de Bonus para conseguir **puntos y vidas extras.** Ahí va un truquillo que agradecerás: si paras la ruleta en la **tercera columna de cifras,** casi con toda seguridad conseguirás los mejores premios **cuando la ruleta de otra vuelta.**





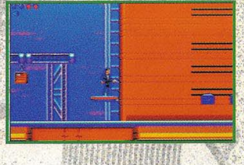
MISION 1-1

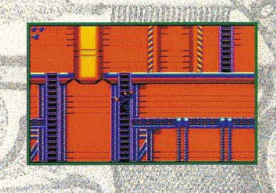
Para alcanzar la **isla del villano Greypen** deberás esconderte en el transatlántico como si fuéramos unos vulgares polizones con licencia para matar. El camino a seguir es **hacia la derecha,** subiendo por las **segundas escaleras** y atravesando la **zona de las grúas.** No conviene moverse mucho por abajo debido a los **peces saltarines,** pero tampoco podrás despistarte por la cubierta, ya que saldrán en tu búsqueda unos cuantos marineros, que gracias a su lentitud en disparar sabrán lo que es recibir una bala de plomo en su cuerpo sin anestesia.



MISION 1-2

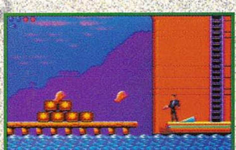
Sube las escaleras del principio y podrás ponerte a **rescatar prisioneros** dando unos cuantos disparos en las puertas de acero que hay por distintos sitios del barco. Esta fase no presenta dificultades, y, como consejo, es recomendable que **al ir a disparar** a alguno de los marineros (o a otro enemigo humano de las otras misiones) **lo hagas agachado,** ya que ellos nunca nos atacarán agachados, y debemos aprovecharlo.





MISION 1-3

Ahora **saldrás del barco** bajando por las escaleras hasta llegar al muelle. Los pesados de los **peces saltarines** y las **grúas** serán los mayores peligros que tendrás mientras avanzas hacia la izquierda. Hay muchas escaleras para subir a las plataformas de arriba, cosa muy recomendable que hagas porque en ellas hay menos peligros (simples marineros y barriles rodantes), pero **muchos bonus y armas especiales.**

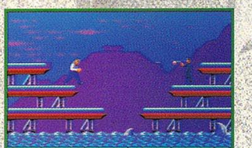


Al salir del barco, cuidado con los peces saltarines. Parecen inofensivos pezqueñines, pero, no te fíes, son tu mayor peligro.

Como en tantas y tantas aventuras de James Bond, el superagente 007 tendrá que sudar tinta para deshacerse de sus enemigos. En esta ocasión, tendrás que hacer uso de tu pistola súper rápida, potentes granadas y, sobre todo, de nuestros consejos.

ENEMIGO FINAL: JAWS

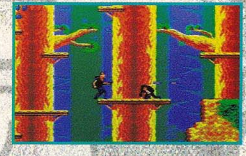
Este buen hombre tuvo problemas dentales desde su niñez y, cuando se hizo rico a costa de ejercer el crimen, lo primero que se compró es una afilada y bonita dentadura de oro en plan tiburón. Sus amigos comenzaron a llamarle "el mandíbulas". Aparte de este detallito, tiene la fea costumbre de acabar con sus enemigos apretándole el cuello hasta dejar K.O. al adversario. Por esta razón, lo que debes hacer es no dejar que se te acerque a darte la bienvenida y, disparando **sin cesar** tu arma sobre él, le saltarás y te colocarás a su espalda (si le tocas en un salto no te podrás agarrar). Repite la jugada hasta **desencajarle la dentadura,** con lo cuál, se rendirá.

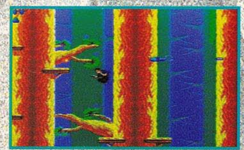


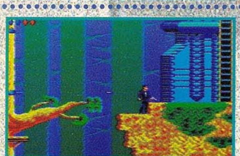
MISIÓN 2-1

En tan bello marco como es el bosque **subirás y subirás por las ramas y parras** silvestres hasta llegar a la cima. Ojo con las serpientes, cruce de adorno venenoso y lanzamisiles, además de tener cuidado con los pequeñas **ramas naranjas,** que serán imprescindibles en tu ascenso y que, con solo tocarlas, se derrumbarán, poniendo en peligro tu vida.

Una vez llegues hasta una parra, sobre la que hay una serpiente esperando que piques en la trampa y subas hasta ella, (con la consiguiente pérdida de una vida), deberás invertir el sentido de la marcha y bajar por las enredaderas **esquivando los disparos de las ametralladoras que hay a los flancos.** Cuando divises un saliente, salta a la derecha y ¡ale hop!, a la siguiente misión.

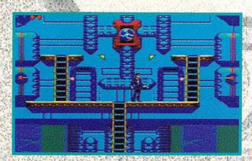






MISIÓN 2-2

Tienes varias opciones para alcanzar el **extremo derecho de la fase.** Tras esquivar cañones varios y demás peligros, divisarás una **estructura de acero,** en cuyo centro hay **una esfera** que tiene toda la pinta de ser la que controla la puerta de avance. Pero como están defendidos por **cuatro cañones** colocados en sendas esquinas, haciendo buen uso de tu pistola, los destruirás. Ahora podrás encargarte de la esfera del centro. Tras ésto se te abrirán las **puertas de la salida,** que se encuentra **a unos pasos a la derecha.**

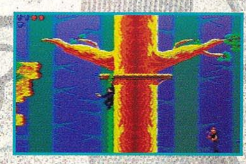


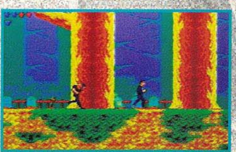
MEGATRUCO

Conecta los mandos y pulsa Arriba, Izquierda en el segundo pad, y presiona el botón 1 en el primero. Accederás a un menú de opción para cambiar tu número de vidas y continuaciones.

MISIÓN 2-3

Toca bajar, cosa aparentemente fácil si no fuera por todos los enemigos que se andan por las ramas. Usando con cautela las **enredaderas verdes** y saltando de rama en rama, irás bajando, siempre alerta para no caerte. También hay unas cuantas ramas muy frágiles, y, sobre todo, cuidado con los **lanzadores de dardos** que te harán caer de la enredadera donde estés colgado. Al tocar el suelo firme, Bond se encontrará en el cementerio de la ciudad, lugar muy propicio en los cartuchos para que aparezcan **enemigos zombies**... y así es.



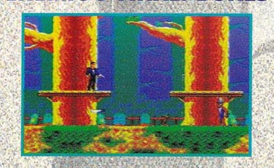


Un lugar tan bello como este bosque puede transformarse en un nido de corrupción. ¡A tu espalda!



ENEMIGO FINAL: BONES

Este ser que parece estar más vivo que muerto, aparecerá y desaparecerá en cuatro posibles lugares de la pantalla. Este detallito, junto con el de que lanza **cuchillos horizontalmente** en cada una de sus apariciones serán sus estratagemas para enviarnos al otro barrio.



Un buen truco para acabar con él en un instante consiste en colocarte **abajo** hacia la mitad de la pantalla, pero **agachados.** Dispararás sin cesar hacia donde se encuentre y, de esta forma, a salvo de sus impactos, le harás picadillo, sin despeinarte lo más mínimo.

MISION 3-1





Cuidadito con este **volcán artificial** que sirve de tapadera a Greypen para esconder sus laboratorios de cohetes y la lanzarera de los mismos. Las novedades que verás son unos gigantescos **ríos de lava** que deberás atravesar usando las plataformas. Éstas son de vital importancia y, gracias a ellas, podrás moverte ágilmente horizontal y verticalmente. También hay distribuidos toda una flota de **pequeños robots y cañones** que dispararán a un ritmo constante sus armas.

En cuanto a los vigilantes humanos, hay una serie de guardianes que **visten de amarillo** a los que más vale no dejarles disparar.

Una vez aquí te darás cuenta de que estás en un inmenso mapeado con connotaciones laberínticas. Se te presentan **varios caminos** que debes seleccionar. Tranquilidad:

Usando tu maravilloso **indicador de dirección** verás que la dirección correcta es **ir subiendo, para luego salir por la izquierda.**

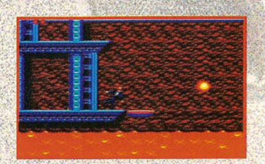
MISIÓN 3-3

Solo te decimos que vayas todo a la izquierda, preferentemente por los pasillos del centro, usando las plataformas para bajar, saltando los huecos de lava. También podrás usar una gran cantidad de plataformas, pero, por lo demás, todos los enemigos y peligros serán los mismos que los de las demás misiones.

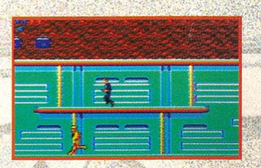


Todo superdetective que se precie debe hacerse con una pistola súper rápida, como la inseparable Walther PPK de James Bond. Muy, muy pronto se convertirá en tu fiel amiga.

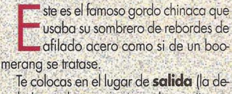
MISIÓN 3-2



Sigues en el mismo volcán, así que deberás seguir subiendo y subiendo. Tranquilidad a la hora de saltar por las plataformas, el buen uso de tus misiles para abrirte paso son los consejos que te podemos dar. Por otro lado, aquí ya no podrás continuar la partida, así que más vale ir despacito y con buena letra, que no hay límite de tiempo.

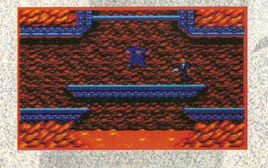


ENEMIGO FINAL: ODDJOB



Este es el famoso gordo chinaca que usaba su sombrero de rebordes de afilado acero como si de un boomerang se tratase.

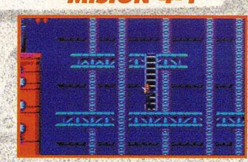
Te colocas en el lugar de **salida** (la derecha) y sin la mayor pizca de vergüenza le disparas en su oriental cabezota (su único punto débil), para crearle un dolor de cabeza que le derivará en una hemorragia cerebral.



Es muy poco peligroso, y sólo debes **agacharte cuando veas que dirige la mano hacia su cabeza** para coger su arma arrojadiza.

MISIÓN 4-1

Nuestro flamante agente por fin ha llegado a la **plataforma de lanzamiento** de los peligrosos cohetes. En esta primera toma de contacto con las instalaciones verás una gran cantidad de **plataformas móviles,** y unos científicos que han cambiado su amor por la ciencia por el amor por las armas. Son altamente peligrosos, ya que, en cuanto te encañonen, se liarán

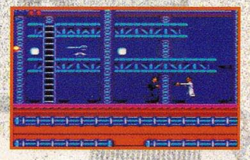


a tiros contigo sin dejarte casi ocasión de atacarlos, así que lo mejor es dispararles nada más verlos.

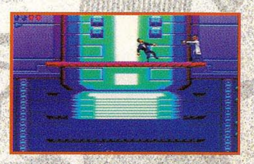
El camino a seguir es simplemente bajar y bajar, utilizando **los montacargas** y las **cadenas metálicas** acabadas en gancho a modo de escaleras. Al final irás por el **pasillo de la derecha** hasta encontrar la **salida.**

MISIÓN 4-2

Esta nueva sección del complejo enemigo no se diferencia mucho de la anterior. Simplemente ahora te encaminarás **hacia la derecha** como buen detective que eres. Pero bueno, como a estas alturas ya llevas a tus espaldas un gran entrenamiento, sabrás dar buena cuenta de los científicos chiflados. La cosa no se presenta demasiado complicada.

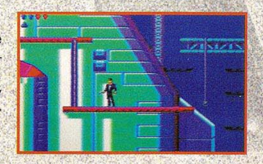






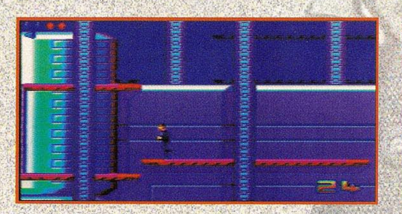
MISIÓN 4-3

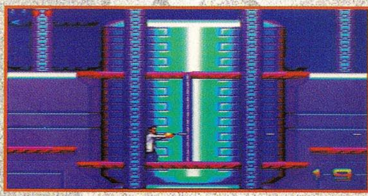
Poco nuevo bajo el sol. En el mismo paisaje de plataformas y cuerdas de acero debes subir y subir aunque parezca que nunca alcanzas el techo. Lo más destacable: saldrán **vapores letales** y **llamaradas de los proplusores de los cohetes,** así que si no puedes ir por otro camino, habrá que andarse con cuidado.



MISIÓN FINAL

Lo peor ya ha pasado. Sin embargo, el cohete ha sufrido una fisura y hay un **escape radiactivo.** Por eso debes apresurarte, y en un tiempo limitadísimo (que depende de la cantidad de prisioneros que hayas rescatado) deberás dirigirte a **la salida** de esta maldita isla recogiendo a todos los rehénes que se te hubieran olvidado. Sin detenerte ni un segundo, y saltando, en vez de atacar a los guardianes, correrás hacia la izquierda lo más rápido que puedas.

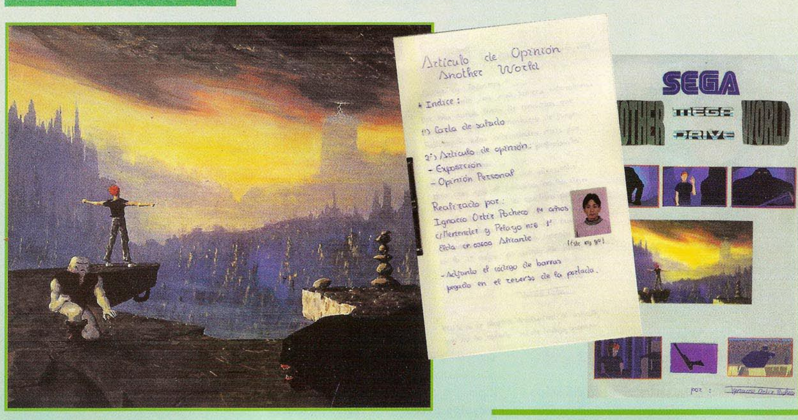








Aquí están por fin los ganadores del concurso ¿Qué opináis de...? que, como habréis podido comprobar con vuestros ojillos, este mes va de el genial Another World. Y no vamos a andarnos con más rodeos. Aquí os dejamos con lo más sabroso de los comentarios de los dos flamantes vencedores. Adelante.



"Lo primero que llama la atención de este programa es, sin duda, su asombrosa secuencia de introducción, con ese peculiar estilo cinematrográfico que también rodea al resto del juego".

"Cuando te pones a jugar y terminas las primeras partidillas, sientes una atracción que te hace seguir jugando para ver qué ocurrirá detrás de esa escena en la que te has quedado parado.

"Este juego es para gente con nervios de acero, que no pierda la calma, pues te matan al menor fallo, aunque sea milimétrico"

"Quitando esto, tenemos un buen juego que nos durará por lo menos mes y medio antes de que lo acabemos y que representa el principio de una generación de juegos realistas"

Ignacio Ortiz Pacheco (14 años) Alicante



"Podría empezar diciendo que Another World es un juego excepcional. También lo podría hacer diciendo que es maravilloso, pero no lo voy a hacer... ¿y porqué? Pues por la sencilla razón de que Another World merece mucho más que un par de simples adjetivos. (¿Qué?, bonita la frase, ¿eh?)"

"Another World es un juego profundo, en el que antes de realizar un paso o un disparo deberás pensar dónde y cómo darlo".

"Los programadores de esta maravilla han dado el máximo de su ingenio para crear enigmas".

"En cuanto al resto del juego no merece tan especial atención como su profundidad... Los gráficos son simples, pero bastante cuidados; la música es repetitiva, pero tensa, y le da al juego un aire misterioso que me encanta.

"Recomiendo a Another World a lños amantes de lo bueno y que les gusta usar la cabeza para algo más que sostener los pelos"

Miguel Payaró Llisteni. Barcelona





Rash, Zitz y Pimple -los sapos mutantes más enrollados del planeta-, por fin van a poder librar con la ayuda de TODOSEGA la battalla más dura entre las batallas. Su temible rival, la malvada reina DARK QUEEN, les espera al final de 12 apasionantes niveles.

NIVEL 1: RAGNAROK CANYON

Te encuentras en las **afueras del reino de DARK QUEEN,** que está oculto en el interior de un volcán, y debes burlar todo su sistema de vigilancia para adentrarte en sus dominios. Durante tu camino te aparecerán distintos tipos de guerreros que debes destruir si piedad.

Verás a los robot **Psyko Pig,** programados para eliminar a los intrusos, y que reconocerás fácilmente por sus dos enormes patas. **Destrúyelos y recoge los restos metálicos para usarlos como armas.**

Cuando te acerques al acantilado te encontrarás con **dos dragones voladores**. Para destruirlos quédate quieto sin parar de dar golpes, y, como irán a por tí, caerán fulminados. También puedes subirte encima de ellos y usarlos como montura aprovechando los momentos de desconcierto que les producen tus golpes y así pasar el acantilado fácilmente.

Cuando llegues al final te encontrarás con la desagradable sorpresa de que un **psyko pig gigante te estaba esperando,** entonces la imagen se verá desde el ojo de este engendro mecánico. Colócate en el **extremo superior izquierdo** de la pantalla y, aunque te quedes quieto, sus disparos nunca te alcanzarán. Recoge las bolas que lanza para devolvérselas e intenta derribarle con tres golpes.

Durante el camino te cruzarás con formaciones de **moscas amarillas** que te repondrán una unidad el contador de energía por cada una que te comas.



NIVEL 2: EL AGUJERO DE WOOKIE

Una vez alcanzada la boca del volcán, nuestro héroe se dispone a **descender por la chimenea** utilizando para ello una fina cuerda al más puro estilo puenting.

Durante el descenso te atacarán **cuervos negros y plantas carnívoras** que intentarán cortarte la cuerda para acabar con tu brillante carrera militar.

Balancéate de lado a lado para acabar con ellos ya que siempre aparecen en los laterales de la chimena del volcán.

Intenta **romper el pico** a las rapaces de un golpe y así usarlo como **espada.** Cuantos más golpes seguidos des a un pájaro, más puntos obtendrás. Puedes conseguir hasta 20.000 puntos. Recuerda que por cada **100.000 puntos** serás gratificado con una **vida extra.**

Desciende esquivando las trampas electrificadas hasta alcanzar **el final del pozo.**



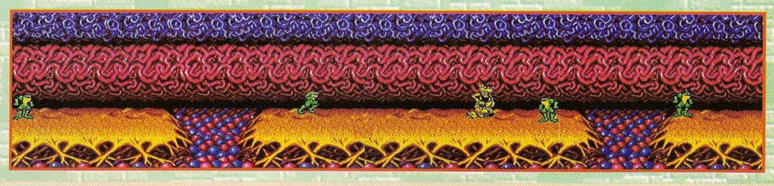


NIVEL 3: TURBO TÚNEL

Empleando las técnicas aprendidas en los entrenamientos, Rash tendrá que avanzar por un corredor lleno de **trampas y obstáculos.**

Esta es, quizá, una de las fases **más difíciles** debido a la elevada velocidad con que se desarrolla, por eso, se divide en **cinco subfases** con sus correspondientes **zonas de fichaje** que están señalizadas por una línea de meta.

La primera de ellas es la más fácil de todas, pues sólo te tienes que limitar a **saltar los precipicios** y de eliminar a los **canguros boxeadores.** Pero a partir de estas zonas tendrás que conducir la **moto espacial Turbo Bike,** esquivando los muros que aparecen en tu camino y que normalmente aparecen en Zig-Zag. Por ello, muévete de lado a lado. Para saltar los **precipicios y barreras** a las que te aproximas cuentas con la ayuda de **rampas que te proporcionarán el impulso necesario.** Procura memorizar la **localización de los obstáculos** pues simpre aparecen en la misma zona.



NIVEL 4 : LAS CAVERNAS ÁRTICAS

Te encuentras en las **profundidades del reino ártico** de camino a la guarida de la reina. Aquí debes tener cuidado de **no resbalar con el hielo** y caer sobre los cardos helados que, con sus finas agujas, te harán **perder una vida.** Esta fase está subdividida en niveles marcados por un **muro de ladrillos que debes detruir** si quieres continuar. Para conseguirlo lánza las bolas que aparecen cuando destruyes a un muñeco de nieve o tírales el bloque de hielo que se desliza por las pantallas.









NIVEL 5: SURF CITY

Súbete a tu tabla de surf y empieza a manejarla como un auténtico Beach Boy. Esquiva los **troncos de madera** que navegan por el río. Tras esta prueba salta las **cataratas** , enfréntate a los **remolinos del infierno** y llegarás al **puerto de madera.** Sólo tienes que **avanzar a la derecha** destruyendo a los canguros boxeadores y a los Psyko Pigs.

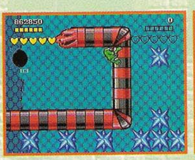


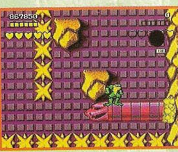












NIVEL 6: LA GUARIDA DE KARNATH

Te encuentras dentro de las alcantarillas plagadas de **enormes serpientes.** Debes moverte a través de ellas hasta que encuentres la salida. Tu objetivo es **ayudarte de las serpientes,** subiéndote a su lomo para ir ascendiendo hacias zonas donde se encuentra la salida. Los reptiles no dejan de moverse, por lo que tienes que aprovechar sus movimientos. **Salen de los extremos** de la pantalla por los huecos de las alcantarillas y se vuelven a introducir por ellos, así que cuando llegues a la boca de las alcantarillas y veas que ya sólo queda la cola de la culebra, salta hacia arriba y, de esta manera, conseguirás montarte en la siguiente serpiente que salga del hueco superior.

Cuando veas en la pantalla un **agujero señalado con la palabra OUT** salta sobre él y serás teletransportado hasta la siguiente pantalla. Este nivel consta de **4 pruebas** y el único peligro que encontrarás son los **cardos helados,** que son **mortales.**

NIVEL 7: EL INFIERNO DE WOLMYRE

Prepárate ahora porque la malvada Dark Queen te está preparando un recibimiento muy caliente.

Comienza **avanzando hasta la derecha,** saltando los precipicios y ayudándote de los maderos que flotan.

Cuando pases esta zona, súbete sobre el **reactor** que aparece y prepárate para



atravesar volando a velocidad supersónico el **infierno de Wolmyre.**

En la pantalla irán apareciendo **llamaradas de fuego** que sólo pueden ser



atravesadas por los huecos que dejan.

Si consigues pasar la **zona de los misiles, habrás pasado de nivel.**

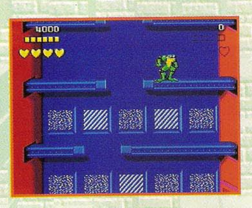
¡Enhorabuena, majo!

NIVEL 8: INTRUDER EXCLURER

Te encuentras en **la torre anti intrusos** y tendrás que atravesarla lo más rápidoposible antes de que seas detectado por **los guardianes.**

Para lograrlo debes ir **subiendo en zig zag por los huecos** que van apareciendo en las plataformas, eliminando a los guardianes que veas hasta que llegues al **piso superior.**

También te puedes **ayudar de los muelles** que van saliendo en la pantalla. Para hacer buen uso de ellos tienes que ir cogiendo im-



pulso y **saltando sobre ellos sucesivamente.** De esta manera, conseguirás la **altu-**



ra suficiente para alcanzar la siguiente plataforma.

TRUCO TOTAL

• **Transportadores:** Existen cuatro transportadores ocultos que te permiten avanzar dos niveles. Sin embargo, te aconsejamos que **no utilices el transportador del nivel 1** ya que en el nivel 2 puedes conseguir fácilmente **muchas vidas.**

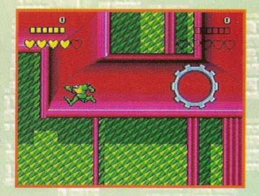
• **Nivel 1:** tan pronto como aterrices, elimina a los psico-cerdos de la izquierda y de la derecha. Corre hacia la derecha. Si eres los bastante rápido aparecerá un destello sobre el borde. Salta sobre él e irás al nivel 3.

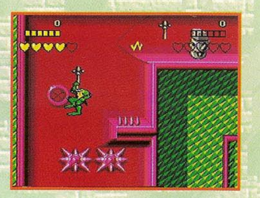
• **Nivel 3:** Vuela hasta la décima pared del control del área 6 **para transportarte hasta el nivel 5.**

• **Nivel 4:** Salta sobre la plataforma flotante del inicio del área 8 y déjate llevar una pantalla, entonces comienza a saltar rápidamente. Si saltas lo suficientemente deprisa, la plataforma retrocederá y aparecerá un destello sobre ti. **Salta sobre él y aparecerás en el nivel 6.**

• **Nivel 6:** Cuando la primera serpiente del área 2 comience a moverse hacia la derecha, salta hacia la derecha y aterrizarás cerca de un destello. **Golpéalo y aparecerás en el nivel 8.**







NIVEL 9: TERRATUBES

Durante tu recorrido introdúcete en el **sistema de ventilación** para poder atravesar toda la seguridad del palacio sin ser descubierto.

Dentro de las tuberías **avanza a la izquierda** y cuando veas una especie de **espada flotante** salta sobre ella para empezar a flotar y poderte desplazar a través del laberinto de tubos. **Atraviesa los desagües** subiendo por los manantiales hasta que cojas otro propulsor.

Sigue avanzando esquivando **las trampas de pinchos y las ruedas dentadas** que te perseguirán por toda la pantalla al más puro estilo Indiana Jones.

NIVEL 10: RAT RACE

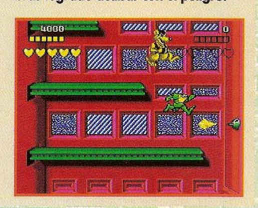
Nuestro héroe recibe un mensaje del puesto de control que le indica que **han colocado una bomba en el bajo de la torre anti intrusos.**

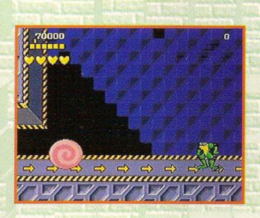
Así que tienes que **descender en zig zag** hasta el último piso a toda velocidad.

Durante tu camino te encontrarás con **un canguro que competirá contigo para llegar hasta la bomba,** así pues, procura que **no te adelante** en ningún momento, ya que si lo logra hará explotar la bomba con sus terribles consecuencias.

Cuando llegues hasta donde se encuentra **el artefacto explosiva dale una patada,** aunque te≠ parezca una locura**, y así habrás logrado acabar con el peligro.**







NIVEL 11: CLINGER-WINGER

Pasea por los pasillos del complejo conduciendo tu prototipo **Mono-Bike,** vehículo de una sola rueda y de gran manejabilidad.

En esta fase tienes que seguir las **líneas amarillas marcadas** en el suelo y, cuando te empiece a perseguir una **bola de fuego** hasta que logre derribarte, tendrás que luchar **cuerpo a cuerpo** con ella hasta que la destruyas y puedas continuar tu camino.

NIVEL 12: LA REVOLUCIÓN

Te encuentras, por fin, en la última torre donde se aloja **Dark Queen.** Ya sólo tienes que ir ascendiendo a por ella en espiral, saltando de **plataforma en plataforma** y esquivando a los enemigos y trampas que intenten por todos los medios tirarte, con el único fin de que te abras la cabeza con el duro suelo.

Si nada más empezar **te agarras a un saliente** que hay en la pared, conseguirás tirarlo con tu peso y así obtendrás **una barra para golpear a los enemigos.**

Cuando menos lo esperes, en el último piso aparecerá Dark Queen.

Tienes que tener mucho cuidado con ella porque se eleva hasta el cielo y se convierte en **un tornado** que va contra ti, intentando clavarte sus tacones en la cabeza. Para destruirla sólo tienes que darle unos **22 golpes en los pies,** y así habrás liberado a tus queridos amigos.





TODO EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS. A TU ALCANCE.

032 *HOBBYTEX#

HOBBYTEX nace como un servicio telefónico para estar en permanente contacto contigo. Queremos saber no sólo lo que piensas de nosotros sino permitirte el acceso a todas nuestras bases de datos.

¿QUÉ ES HOBBYTEX?

HOBBYTEX tiene dos niveles: el primero, **el 031**, nos lleva a una especie de guía sobre nuestras revistas **-Nintendo Acción, Hobby Consolas, TodoSega, Micro Manía y PC Manía-**, que ofrece informaciones sobre las mismas. El segundo, **el 032**, es un servicio mucho más completo y ofrece un montón de posibilidades: **mantener conversaciones en directo** con otros usuarios, **hacer preguntas** en la sección de consultorio, **poner anuncios, participar en concursos, informarse sobre determinados temas, dejar mensajes, hacer sugerencias, jugar en directo contra otros usuarios** y, por supuesto, **leer los artículos de todas nuestras revistas o consultar sus contenidos.** Además también podrás **suscribirte a ellas o solicitar números atrasados.**

HOBBYTEX es un esfuerzo en el que hemos puesto gran entusiasmo, **una experiencia pionera en España** con la que esperamos que todos los que dedicamos parte de nuestro tiempo a divertirnos con los videojuegos estemos mucho más en contacto directo. **¡Conecta con nosotros!**

¿QUÉ NECESITO PARA CONECTAR CON HOBBYTEX?

Lo primero son **ganas de pasar un buen rato.** Lo segundo **cualquier ordenador PC o compatible y lo tercero un módem** (externo o interno) que cumpla la norma V23bis y el software de comunicación necesario. También puedes, por supuesto, conectarte utilizando **un terminal IBERTEX.**

¿CUÁNTO ME VA A COSTAR?

Muy poco. La red Ibertex tiene un costo fijo para cada uno de sus niveles de acceso independientemente de la distancia, lo cual es fundamental para que **todos los usuarios tengan las mismas posibilidades de disfrutar de nuestros servicios.** De esta forma cuesta exactamente lo mismo llamar desde La Coruña que desde Madrid. El nivel de acceso 031 cuesta **8,5 pesetas** el minuto y el 032 aproximadamente **18 pesetas** por minuto. En cualquier caso, **su coste es menor que el de una llamada telefónica urbana** y no digamos nada si encima vives fuera de Madrid.

¿QUÉ SERVICIOS ME OFRECE HOBBYTEX?

HOBBYTEX es, en líneas generales, **una revista electrónica.** Claro que debido al soporte hay algunas diferencias. Por ejemplo, **HOBBYTEX** no puede llevar fotografías, pero, sin embargo, como contrapartida, te permite participar en ella de una manera **mucho más directa y personal.**

Las opciones del nivel 032 de **HOBBYTEX** son:

Noticias: sección en la que **te informaremos de lo último.**

Consultorio: **podrás hacer preguntas y obtener respuestas** de tus temas favoritos.

Revistas: permite **escoger cualquiera las revistas que editamos en Hobby Press** y en cada una de ellas **seleccionar artículos, ver trucos de juegos, consultar el índice de la revista** de ese mes, **suscribirte, pedir números atrasados o enviarnos sugerencias.**

Diálogos: podrás **mantener una conversación** en directo con otros usuarios.

Anuncios: ¿vendes algo, compras algo, ofreces algo...? ¿A qué esperas para llamar a **HOBBYTEX?**

Juegos y concursos: puedes participar y **ganar importantes premios.**

Forums: encontrarás toda la información sobre **un montón de temas interesantes.** Puede ser consultada e incluso **enriquecida con tus propias colaboraciones.**

Mensajería y buzones: podrás **dejar tus mensajes personales** para otros usuarios que en ese momento no estén conectados.

Suscripciones y números atrasados: Pues eso.

Sugerencias: para que sepamos **lo que te gusta y lo que no te gusta** de nuestras revistas y de **HOBBYTEX.**

¿QUÉ PASOS DEBO SEGUIR PARA ENTRAR EN HOBBYTEX?

Llama con el módem al 031 o al 032, dependiendo del nivel con el que quieras conectarte. Cuando IBERTEX te pida la identificación del centro servidor **teclea en el 031 *HOBBYTEX1# y en el 032 *HOBBYTEX#.** Una vez tecleada la clave, **entrarás en el menú de HOBBYTEX.** El 031 no necesita que te identifiques pero el 032 te pedirá lo que se llama un **pseudo.**

Un pseudo es un nombre, que no tiene porqué ser el tuyo real, pero que siempre debes usar para acceder a los buzones o a los forums. La razón es que cuando alguien te deje un mensaje lo hará a tu pseudo y **sólo tú podrás leerlo.**

Para evitar que algún "listo" cotillee en tu correo-informático tendrás que indicar también un "pasword" o palabra clave cuando accedas a los buzones o a los forums.

Nota: Si IBERTEX os diera el mensaje de nemónicos no disponibles o alguno parecido tendréis que teclear el número directo de acceso a HOBBYTEX.Para el nivel 031 y el 032, es *213086350#



Bienvenidos, amigos, a la sección más pinturera de nuestra genial revista. ¿Qué tal terminásteis el curso? ¿Bien, regular...? Por lo que a nosotros respecta, os otorgamos Sobresaliente Cum Laude por vuestra imaginación, dibujillos y demás chascarrillos. Así que ánimo y a seguir enviándonos esas fabulosas cartas que tanta ilusión nos hace recibir.

Hobby Press S.A. TODOSEGA.
C/ De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Indicando en el sobre: GRAFFITI.

¡Ah, y, por favor, evitad mandarnos dibujos demasiado grandes, ya que su reproducción nos resulta un poco complicada!

¡¡¡¡¡QUITA EL MENHIR DE AHÍ ATONTADO QUE NOS QUEDAMOS SIN TODO SEGA!!!!!

Alfonso Adiego (La Coruña)

ISTÈRIX

MASTERSYSTE

Francisco Martínez

Daniel Rivas (Cádiz)



Sofía Isabel (Málaga)

Alberto García (Madrid)

Gonzalo Benavides (Málaga)

Estefanía García (Málaga)

Fernando Cabrera (Córdoba)



Isaac Casabón (Barcelona)

Isidora Díaz (Las Palmas)

Javier Riesco (Valladolid)

Daniel Poveda (Menorca)

...rgio Corrales (Barcelona)

Susana Pérez (Barcelona)


Isabel Real (La Coruña)
¿¡Quien quiere quitarme TodoSega!?
SEGA
¡NO! ¡NO PUEDES LEER LA TODOSEGA! ¡ESTARÉ PERDIDO SI LO HACES
Pedro González
THE TERMI-SONIC 3
AÑO 1993
MISIÓN: EXTERMINAR A LOS MIRONES DE ESTE DIBUJO, DE LOS QUE ME MIREN CON MALA CARA Y BLA, BLA...
Javier Fernández (Madrid)
Si lo que quieres es algo guapo
cómprate Todo Sega y no un sapo
Esto mola y mola
más que una Coca cola
Todos los juegos te pasarás
y a todos tus amigos ganarás
Esta revista es de lo mejorzuela
y la leerá hasta tu abuela
Amigo, de toda España
Hobby press es lo que da más caña
PEDRO GONZÁLEZ
Pedro González (Barcelona)
SEGA
Sonia Guerrero (Alicante)
En la playa, en la montaña o en la ciudad, cualquier sitio es ideal para vestir tu camiseta preferida. ¿Que todavía no sabes cómo conseguirla? Pues muy fácil: si logras hacer un dibujos tan simpático como éstos y salen publicados, una camiseta de Sonic será tuya, solo tuya y nada más que tuya.
TODOSEGA
SONIC

SEGUNDAMANO

Cada día son más los que han confiado en la utilidad de nuestro «Segunda Mano». Si todavía no lo has probado y deseas comprar más barato, vender o intercambiar tus cartuchos favoritos, esta es tu sección. Escríbenos indicando todos tus datos, y recibirás la llamada de cientos de amigos. ¡Te esperamos!

VENTA

VENDO juegos de Game Gear a 3.500 pesetas: «Prince of Persia», «Sonic 2», «Lemmings» e «Indy 3». Sólo Barcelona, Vilanova y la Geltru. TF: 93-8158918 ó al 93-8932102. Preguntar por Jairo.

VENDO el «Wonder Boy 1 y 2» de Game Gear. Preguntar por Daniel. TF: 91-6955352. Son muy baratos y están en muy buen estado.

VENDO Game Gear con 9 juegos: «Sonic 1 y 2», «Los Simpsons», «Boxing», «Wonder Boy», «Taz-Mania», «Spiderman», «Columns» y «Castle of Illusion» con el convertidor T.V. También Master System con 1 juego por 25.000 pesetas. Preguntar por Juan José. TF: 96-3570993.

VENDO Master System II con: «Tedy Boy Olimpic», «Gold» y «Alex Kid in Miracle World» y dos mandos por 12.000 pesetas. Preguntar por Daniel. TF: 93-4276007.

VENDO juegos de Master System nuevos, como «Line or Fire», «Shadow Dancer», «Ghouls'n Ghosts», «ChampionShip of Europe», etc...Preguntar por Juan Carlos. TF: 95-5707347.

VENDO Neo Geo, seminueva, por 45.000 pesetas. Incluye un mando y el magnífico juego «Burning-Fight». El precio puede ser NEGOCIABLE. Preguntar por Pablo. TF: 967-340908.

VENDO consola Master System II con 2 juegos y 2 mandos por 6.000 pesetas. El precio real es de 13.900 pesetas. Los juegos son: «Sonic», y «Alex Kid». Sólo Pamplona y alrededores. Preguntar por Rubén. TF: 948-177657.

VENDO juegos: «Altered Beast», «Splatter House II», «Toe Jam and Earl» y «Forwoten Worlds» de Mega Drive por 5.000 pesetas cada uno ó 17.000 pesetas todos juntos. Preguntar por Pablo. TF: 948-118684.

VENDO cuatro juegos de Master System II: «Asterix», «Ghols'n Ghosts», «Shadow Dancer» y «Shadow of the Beast». Casi nuevos por 15.000 pesetas ó por 4.000 pesetas cada uno. Preguntar por Francisco Javier.TF: 96-3756120.

VENDO juego de Mega Drive: «Batman». Para saber el precio llamar al TF: 91-6397832. Preguntar por Rafa. Llamar los sábados ó domingos.

VENDO Mega Drive con dos pads y los juegos «Columns», «Super Hang-Hong», «World Cup Italia'90» y «Street of Rage II», por tan sólo 16.000 pesetas. ¡¡¡NEGOCIABLES!!! Preguntar por Alejandro.
TF: 91-3732022.

VENDO juegos de MEGA-CD a muy buen precio. Sólo Barcelona. Preguntar por Francisco. TF: 93-3338638

INTERCAMBIO

CAMBIO los juegos de Mega Drive: «Sonic», «Mega Games I», «688 Attack Sub» por «Global Gladiators», «TaleSpin» y «Talmit's Adventure». Preguntar por Ana. TF: 952-451372.

CAMBIO los juegos de Mega Drive: «Golden Axe», «Road Rash», «Ghouls'n Ghost» y «Robocop» por el «Holyfiel Boxing», «Team Usa Basket», «Euro Club Soccer» u otros. Jose Mª.TF: 943-175348.

CAMBIARÍA los juegos: «The Dolphin» y «Wrestlemania» de Mega Drive por «Flashback», «Fatal Fury» y «Rolling Thunder 2». Preguntar por Iván. TF: 942-343363. Preferible Santander.

INTERCAMBIO Game Boy por el convertidor de Master System II, Mega Drive y como mínimo 4 juegos de Master System II. Preguntar por Jesús. TF: 93-5750252.

CAMBIO Master System II con seis juegos: «Sonic 1 y 2», «Super Tennis», «Thunder Blade», «Alex Kid» y «Ghouls'n Ghost» por Mega Drive con el juego «Sonic» y un mando. Preguntar por Alejandro. TF: 91-6377328.

CAMBIO la consola Master System II con cinco juegos y dos mandos, por Mega Drive. Toda España. También tengo el «Asterix». Preguntar por Angel. TF: 981-624088.

CAMBIO juegos de Mega Drive: «La Sirenita» y «Fantasía» por «World of

NDAMANO SEGUNDAMANO SEGUNDAM

❑ COMPRA ❑ INTERCAMBIO ❑ VENTA ❑ CLUBS ❑ VARIOS

TEXTO:

NOMBRE Y APELLIDOS ....

DOMICILIO ....

C.P. .... ***LOCALIDAD*** .... ***PROVINCIA***.................................. ***TLF***..................................

• Si tienes algo que comprar, vender o intercambiar, rellena este cupón y envíalo a: **Hobby Press S.A. TodoSega. C/ De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)**, indicando en el sobre: **«Segunda Mano»**.• Si no quieres recortar la revista, puedes enviar una fotocopia de este cupón.• Esta es una sección gratuita para facilitar el intercambio entre lectores, por lo que no se admitirán anuncios de carácter comercial.

Illusion» y «Streets of Rage II». También cambio «Wonder Boy» de Game Gear por el «Sonic». Preguntar por David. TF: 96-3846728.

CAMBIO juego «Terminator 2» de Mega Drive por los «Lemmings» de la misma consola, preferentemente de Bilbao. TF: 94-4332350. Preguntar por Urko. ¡INDEFINIDAMENTE!

ME GUSTARÍA intercambiar cuatro super juegos por la Game Boy con juego. Mis cuatro juegos son de Game Gear y entre ellos están «Super Monaco GP» y «Halley Wars». Preguntar por Richard. TF: 943-627831. Llamar de 21:00 a 23:00 horas.

INTERCAMBIO Master System II con 2 pads + 10 juegos: «Sonic», «Sonic 2», «Asterix», «Terminator», «Castle of Illusion», «R-Type», «Italia'90», «Alex Kid» «Mónaco GP», etc. Por una Mega Drive con varios juegos. Gracias y saludos. Preguntar por Luis. TF: 93-6601137.

VARIOS

VENDO O CAMBIO los cartuchos «Popils», «Slider», «Pac-Man» y «Wonder Boy» de Game Gear. Precio a convenir. Sólo Lérida y provincia. Preguntar por Sergio. TF: 973-266385. Llamar de 19:30 a 22:00 horas.

VENDO O CAMBIO Master System II por Mega Drive. Llamar al TF: 951-239428. Preguntar por Miguel Angel. Sólo Almería. La Master System tiene tres juegos y dos meses.

VENDO juegos de Master System II: «Altered Beast», «Golden Axe», «Strider» y el «Shadow Dancer». Cada uno por 3.000 pesetas y cambio otros juegos de Mega Drive. Preguntar por Rafael. TF: 96-5204275.

VENDO O CAMBIO Game Gear con los juegos: «Shinobi», «Columns» y «Street of Rage II». Lo vendo por 16.000 pesetas o lo cambio por los juegos: «Atomic Runner», «Ninja Gaiden» y «Shinobi III».
Preguntar por Francisco. TF: 95-6395225.

VENDO O CAMBIO Master System II con 14 juegos por Mega Drive. Vendo todo por 25.000 pesetas. Está valorado en 71.000 pesetas. Preguntar por Juan.TF: 975-225977.

VENDO Master System II con 5 juegos: «Sonic», «Asterix» y otros por 15.000 pesetas. Cambio o vendo «Taz-Mania», «Last Battle», «Strider» y «Shadow of the Beast» para Mega Drive. Preguntar por Manolo. TF: 981-682918.

CAMBIO O VENDO el juego «Super Thunder Blade». Lo vendo por 3.000 pesetas y lo cambio por «Fatal Fury», «Desert Strike» o «Super Mónaco GP I ó II». Preguntar por Jorge.TF: 976-353671.

VENDO O CAMBIO juegos para Mega Drive. Los cambio a ser posible por los juegos: «Fatal Fury» o «Heavy Nova». Interesados preguntar por Alberto. TF: 972-680351.

VENDO O INTERCAMBIO Master System II. Regalo varios juegos y accesorios. Llama, no te arrepentirás. Preguntar por Jose. Teléfono: 91-5691292.

VENDO consola general de 160 juegos y Tv Game de 192 juegos con 1 joystick cada una.
Precio a convenir y cambio juegos: «Sonic» y «Olimpic Gold» de Game Gear. Preguntar por Aurelio. TF: 91-5280036.

VENDO Master System II con dos mandos y los juegos: «Alex Kid» y «Sonic»por sólo 9.500 pesetas. Lleva 3 meses de uso. También cambio el «Wonder Boy 3» por el «Columns» de Mega Drive. José Antonio. TF: 95-4633127.

VENDO O CASI REGALO Master System II. Ponte en contacto conmigo, saldrás ganando. Tienes muchos regalos. Preguntar por Jose. TF: 91-5691292.

CLUBS

QUIERO formar un club de trucos e intercambiar información sobre la Master System. Interesados, escribid a: Alvaro Martín, c/ Francisco Huesca, 18-1º. 28017-Madrid-.TF: 91-4037566.

SOMOS un grupo de niños de 11 años que nos gustaría formar un grupo con todos los forofos de la Master, con carnet. Los interesados llamar al TF: 2900230. preguntar Manolo.

¡¡¡HELLOW!!! he formado el Club Super Game System. Intercambio trucos, juegos y periféricos. Si puede ser, cerca de Madrid. Preguntar por Fermín.TF: 91-5743861.

CLUB de Mega Drive en el que se puede hacer de todo. Tú escribe y verás lo que es bueno. Poner en una esquina Club. Escribe a: David Olcese Manso, c/ Fco. Mendizábal, 5-1º B. 47014-Valladolid-. La diversión la tienes asegurada.

SI QUIERES cambiar juegos o trucos llama al TF: 91-7057066 y te cambiaremos juegos o trucos. Preguntar por Alberto. Videoconsola Master System II.

CHICOS Y CHICAS de todas las edades que queréis formar un club de Sonic para trucos y demás, llamar a Juanma. Teléfono: 964-470945. De cualquier punto de España.

SI CONOCES trucos para cualquier tipo de consola, escribid a "CLUB GAME OVER". Daniel Flandes Aguilera, c/ Roger de Lluria, 14-8º 1º. 43004-Tarragona-. Si vives en Tarragona saldrás en la radio.
TF: 977-228746.

ME GUSTARÍA hacerme de tu club. Si no te ha quedado claro mi pueblo es "Sant Andrés de la Barca". Preguntar por Sergio. TF: 93-6822664.

¡¡¡APÚNTATE!!! a "T.N.T CLUB". Es la moda. Tenemos revistas, concursos, regalos, carnet... Interesados llamar a los números: 956-403821, preguntar por Moisés o al 956-405665, preguntar por Juan Jesús.

GAME GEAR CLUB con revista propia. Suscríbete por sólo 100 pesetas. Escribe a: Miguel Verdú, c/Gran Vía, 5-1º B. 03006-Alicante- Para toda España.

COMPRA

COMPRO juegos para Master System II que no pasen de 6.000 pesetas. Especialmente interesado en estos dos: «Sonic I» y «Sonic II».
Preguntar por Javier. Sólo por España. TF: 93-8737768.

ME GUSTARÍA comprar el juego: «Thunder Force IV» para Mega Drive por menos de 6.000 pesetas. Si prefieres lo cambio por el «Sonic». Preguntar por Marc. TF: 972-267547.

ME GUSTARÍA comprar juegos de Mega Drive, en los que estén el: «Tiny Toons», «Fatal Fury» y «Tortugas Ninja V». Interesados preguntar por Fernando.
TF:91-8161159.

COMPRO menacer para Mega Drive. Máximo 5.000 pesetas. Sólo Valencia. Preguntar por Antonio. Teléfono: 96-3902250.

COMPRO el juego: «Centurión» para Mega Drive cuyo precio no pase las 4.000 pesetas y por supuesto que esté en buenas condiciones.
Interesados, preguntar por Antonio en el Teléfono: 952-256600.

COMPRO «Fatal Fury» en Mega Drive por 4.000 pesetas, que esté en buen estado. Interesados, preguntar por Daniel llamando al Teléfono: 956-281257.

COMPRO los juegos: «Sonic 2» ó «Mickey Mouse 2» para Master System II, que no pasen de 4000 pesetas. Preguntar por Pedro. Toda España. Teléfono: 924-400276.

PREMIÈRE

N*os despedimos anticipándoos dos motivos para esperar con ilusión nuestro próximo número. El primero, «Mortal Kombat», el juego de los amantes de la lucha libre. El segundo, «Rocket Knight Adventures», el ingenio y la diversión hechos videojuego.*



MORTAL KOMBAT

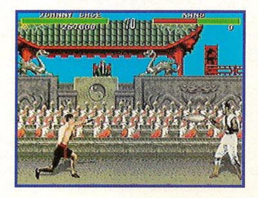
SIN COMPASIÓN

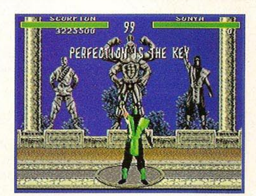
★ Consola: Mega Drive ★ Compañía: Acclain ★ Tipo: Arcade
★ Megas: 16 ★ Jugadores: 1 ó 2 ★ Niveles de dificultad: 5 ★ Continuac.: Torneos

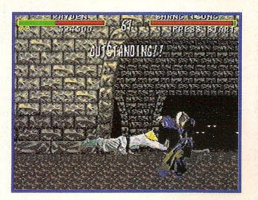
Seguramente a algunos de vosotros ya os sonará este alucinante título por las recreativas de la calle. Ahora y de la mano de la **compañía Arena,** nos llega esta fantástica conversión de uno de los juegos de lucha más completos y apasionantes de los últimos tiempos. Prepárate para disfrutar del mayor acontecimiento en la historia del **combate cuerpo a cuerpo** donde no existen las reglas ni la compasión.

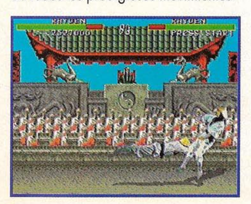
Al igual que en las recreativas, podremos disfrutar con las impresionantes **digitalizaciones de imágenes reales, de voces y efectos especiales de película** y de todos los prodigiosos movimientos y golpes de sus protagonistas. **«Mortal Kombat»** de Mega Drive ha aprovechado al máximo sus **16** escalofriantes megas para lograr la máxima fidelidad respecto del original y el resultado ha sido óptimo.

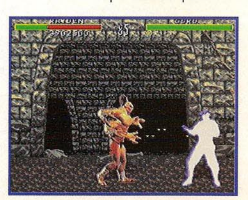
En este campeonato mortal participan la flor y nata de la lucha mundial en unos trepidantes enfrentamientos que también podrás

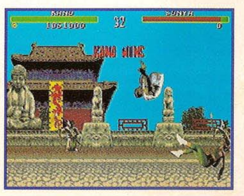


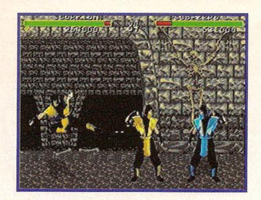


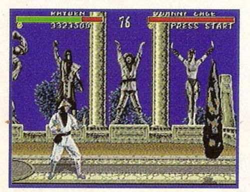


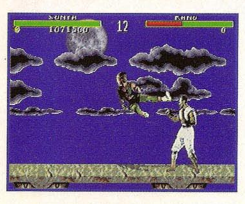




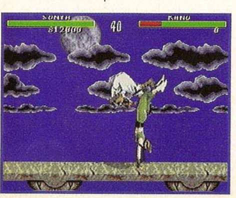


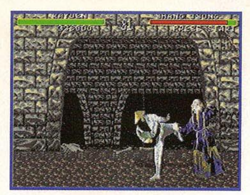


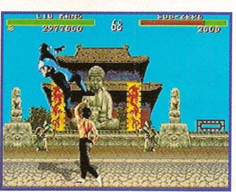




disfrutar en la modalidad de **versus.** Nunca olvidarás sus nombres: **Raiden** o el dios del Trueno, **Scorpion** o el Ninja Venenoso, **Kano** o el Mercenario sin Piedad, **Cage** o el Guerrero del Fuego, **Sonya** o la Viuda Verde, **Liu Kan** o el Maestro Errante, **Sub Zero** o el Poder Helado, **Goro** o la Bestia de Cuatro Brazos y **Shang Tsung** o el Gran Maestro experto en la mutación





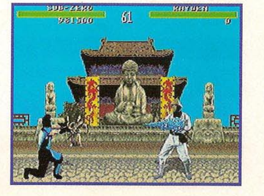


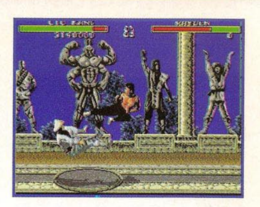
física. Ninguno conoce la palabra "piedad", matar es su mayor diversión y el honor del ser más sanguinario del planeta está en juego. No sabéis donde os habéis metido. Las tres vidas os sabrán a poco, aunque pongáis el más fácil de los cinco niveles de dificultad.

Los golpes como el Beso de la Muerte o el Mazazo Volador y las diferentes Magias son fácilmente ejecutables, además de todo un espectáculo.

No olvidéis que este cartucho es también **compatible con el nuevo mando de seis botones** que en fechas próximas estará disponible.

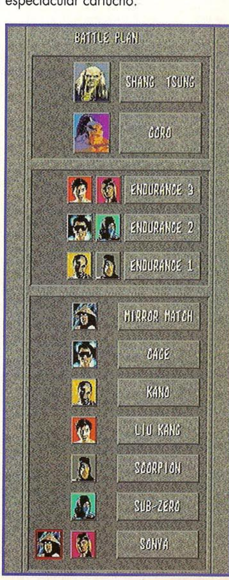
Por si todo esto os pareciera poco, os diremos que están en proyecto la conversión de «Mortal Kombat» para Game Gear, Master System y mucha atención para Mega CD, que promete





ser una auténtica pasada, lo nunca visto.

Pero eso será en un futuro próximo. De momento, preparáos para disfrutar uno de los duelos más deseados por los combatientes de la Mega Drive. Con «Mortal Kombat» ha comenzado una nueva era en programación de juegos para videoconsola. En el próximo número os contaremos todo lo que queréis saber sobre este espectacular cartucho.









ROCKET KNIGHT ADVENTURES

AVENTURAS RATONILES

★ Consola: Mega Drive ★ Compañía: Konami ★ Tipo: Plataformas.
★ Megas: 8 ★ Jugadores: 1 ★ Niveles de dificultad: 2 ★ Continuaciones: 2/3

Los enamorados de los juegos de aventuras pueden vestir sus mejores galas, ir poniendo a punto su Mega Drive, engrasar los mandos y calentar bien los músculos de sus dedos. Están de enhorabuena, pues llega a España un juego que hará las delicias de los más exigentes: **«Rocket Knight Adventures»**, protagonizado por Sparkster, un simpatiquísimo ser mitad ratón, mitad armadura, que ha sido adoptado como mascota por los chicos de Konami.

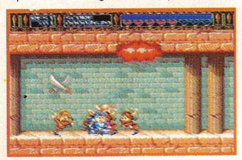
La historia de este roedor es larga y bastante triste, lo que no deja de ser paradójico después de ver lo enormemente divertidas que resultan sus peripecias. Allá va: Ocurre que el **Reino de Elhorn**, donde vive Sparkster, está gobernado por siete



magos que tratan de mantenerlo apartado de guerras y calamidades. Uno de ellos, **Mifune Sangelo,** maestro de los caballeros de aspecto medieval llamados "Rocket Knights", adopta y enseña sus artes a nuestro roedor protagonista, que, como sagazmente habrás adivinado, es huérfano.

Sin embargo, la felicidad dura poco: **Dark King,** otro de los magos de marras, se encarga de hacer todo tipo de maldades. Primero, mata al tal Mifune Sangelo, luego, trata de asesinar a **Komata,** también miembro de los siete gobernantes, y, más tarde, roba la Piedra Cochon. Finalmente, este malo entre los malos rapta a la princesa de turno, sin la que una aventura medieval no sería nada.

Ante tanta perversidad, Sparkster no puede permanecer impasible. Se ajusta bien el cohete propulsor que lleva a la espalda, y parte para dar a Dark King su merecido. Conseguir su objetivo no le resultará fácil, pues le esperan en el camino fases originales y sorprendentes, en las que tendrá que colgarse de las ramas de los árboles y enfrentarse a malvados monstruos. La tarea es ardua, pero los **magníficos gráficos y la gran jugabilidad** de este cartucho te harán disfrutar un montón. Prepárate, porque desde ahora Sparkmaster será sinónimo de simpatía y diversión.







¡HEMOS CONSEGUIDO LOS MEJORES PINS DE SEGA PARA LOS MEJORES LECTORES!

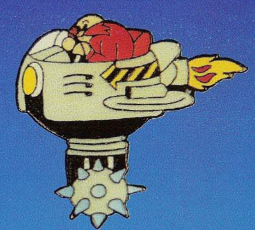
GRATIS al suscribirte estos 5 alucinantes pins de Sonic 2





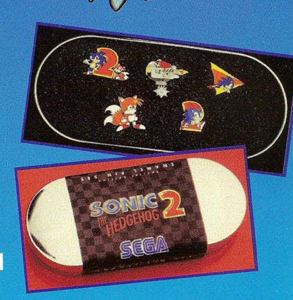








Ahora si te suscribes a TodoSega durante un año (12 números) recibirás la revista todos los meses en tu casa y este exclusivo regalo reservado para los lectores de TodoSega.

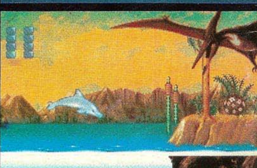


Si quieres recibir este REGALO junto con tu suscripción, llámanos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 de 9 a 2,30 h y de 4 a 6,30 h. Si lo prefieres también puedes enviarnos por correo el cupón de la solapa (no necesita sello). Esta oferta solamente será válida para las 1.000 primeras suscripciones, que se atenderán por riguroso orden de llegada.

VIVE LA REALIDAD ABSOLUTA

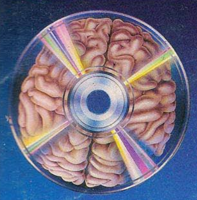


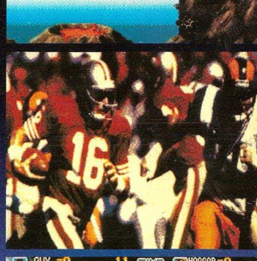




Siente las cosas como son. Videojuegos con personajes reales que obedecen tus ordenes. Estrellas de la pantalla a las que tú puedes dar vida. Es la realidad absoluta. Ponte al mando de un procesador 68.000 que unido al de tu MEGA DRIVE hace realidad tus sueños a una **velocidad de 20,1 MHZ.** No te conformes con menos. Siente un nuevo movimiento en los gráficos, ampliación, rotación, Scroll... Zoom...¡ CAMBIARAS DE CHIP ! Es tu nueva realidad.

CONTROLA LA MEMORIA INTEGRAL

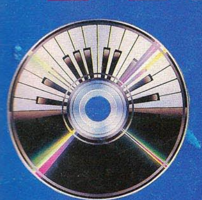




Cuestión de poder. Controla una memoria de **6 MEGAS** que te permite acceso inmediato y agilidad absoluta a la hora de transmitir datos a tu videoconsola. Una inteligencia privilegiada despierta en tu MEGA DRIVE.¡ La Videoconsola pensante ! CON JUEGOS DE CASI 5.000 MEGA-BITS... ¡ EL FUTURO ESTA EN TUS MANOS !



DISFRUTA EL SONIDO TOTAL





Siente la música, **¡TU MUSICA!**. Disfruta del reproductor de sonido más avanzado que existe. Programa tus canciones, busca el fragmento que quieras, repite los temas que molan , escucha la voz de tus autores preferidos. La filarmónica está en tu MEGA DRIVE. ¡ SALTA AL ESCENARIO ! La música la llevas dentro, ¡DEMUESTRALO CON EL KARAOKE ! Interpreta tus temas de siempre¡ TE VAN A OIR !

EXCLUSIVO PARA USUARIOS DE:



